

POWER

Die
Nr. 1

PLAY

EXTRABLATT!
Super-Beilage zur
Londoner Spielemesse

Explosiv

SPIELE-SPRENGSTOFF

- Battle Isle 2 ● Parasol Stars
- Epic: 3D total ● Desert Strike
- Guest: CD-ROM-Highlight

Auftritt für Atlantis

INDIANA JONES 4

Lucasfilms Adventure-
Krönung

Das Wort zum Sport

PIXEL- OLYMPIADE

Medaillenflut:
70 Disziplinen im
Überblick

Volltreffer

ACES PACIFIC

Schneller & schöner: Der Red-Baron-Nachfolger im Test

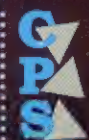
Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatt 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vevry
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

in tern



Adventure-Spaß der Oberklasse: Indiana Jones 4 ist das bislang beste Lucasfilm-Adventure

Frühlingsgefühle

● Während wir allesamt noch auf den Sommer warten, zaubern zumindest einige Softwareproduzenten Sonnenstrahlen auf unsere Gesichter. In dieser Ausgabe können wir Euch Highlights präsentieren, die für jeden Geschmack die richtige Gewürzmischung bereithalten. So dürfen sich Rollenspieler mit *Ultima Underworlds* auf ein spektakuläres 3-D-Dungeon-Drama gefaßt machen, das in der endgültigen Version deutlich mehr hermacht, als noch vor ein paar Wochen abzusehen war. Fliegerasse laben sich entweder am simulationsgestählten *Red-Baron*-Nachfolger *Aces of the Pacific* oder geben sich mit *Oceans Epic* etwas actionlastiger. Schließlich hält Lucasfilm mit dem grandiosen *Indiana Jones 4* ein Gourmetmenü für alle Spieler bereit. Ganz zu schweigen von *Parasol Stars* und *Desert Strike* — erstklassige Programme haben zur Zeit Hochkonjunktur.

Im Aufwind befinden sich auch PCs. Das haben wir nicht zuletzt an der gigantischen Resonanz auf unseren T-Bird-Wettbewerb in der vorletzten Ausgabe gemerkt. Ein ganz Schlauer hat uns doch glatt 100 Postkarten auf einmal geschickt — das fiel sogar dem total überladenen Postboten auf.

Wer bei diesem Wettbewerb außen vor bleibt, der muß nicht verzagen. In unserem **POWER-PLAY-PC-Sonderheft**, das am 27. Mai an den Kiosk kommt, gibt's noch einmal einen komplett ausgestatteten T-Bird-25-MHz-PC zu gewinnen. Dies ist allerdings nicht der einzige Grund, sich unser PC-Special zu kaufen. Neben ausführlichen Tests & Tips und den bewährten Referenzkarten findet Ihr auf der beiliegenden Diskette den kompletten Denkspielhit **Atomino** — dasselbe Topprogramm, für das Ihr noch vor kurzem 80 Mark im Laden ausgeben mußtet.

Einen Monat mit 100 Prozent Spielspaß wünscht Euch das

Power-Play-Team



Das PC-Sonderheft tummelt sich ab dem 27. Mai am Kiosk



Last Minute: Volker und Martin waren auf der Londonmesse. Alles über die ETCS-Show findet Ihr im "Extrablatt", das dieser Ausgabe beiliegt

Wir wagen einen
Blick auf das
Handelsspiel
1869

INDIAN

30

Endlich fertig:
Das Lucasfilm-
Adventure Indiana
Jones 4

Aktuell

Editorial	3
■ CD-ROM-total: Virgin bereitet das Grusel- Adventure Guest vor	6
■ Blue Byte ziehen in den Kampf: Battle Isle 2	10
Freie Fahrt für Jaguar	12
Freie Marktwirtschaft im Jahre 1869	14
Preview: Neues von Mike Singleton	18
Aktuelles von der Berlin-Messe	20
Schnipsel aus der Softwareszene	22
Leserumfrage	101

Unter der Lupe

■ Die große Pixel-Olympiade	132
-----------------------------	-----

Rubriken

Hitparaden	26
So bewerten wir	28
Leserpost	61
Clubcke	113
Musik, Bücher, Filme	161
Compilation Corner	130
Scenery Corner	128
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	68
Inserentenverzeichnis	68

Computerspiele- tests

■ Aces of the Pacific	38
Addams Family	46
Darkseed	34
Dune	116
Eco Quest	36
■ Epic	40
Global Conquest	60
■ Indiana Jones 4	30
Lost Admiral	120

Magic Candle 2	53
Ork	46
■ Parasol Stars	44
Perfect General	120
Plan 9	123
Planet's Edge	58
Project X	42
Rocketeer	48
Samurai	122
Space Gun	125
Stormmaster	125
Super Ski	48
Treasures of the Savage Frontier	57
Ultima Underworld	54
Vengeance of Excalibur	123

Kurztests Computerspiele

Alcatraz, Knights of the Sky	125
Space Gun	125
Amberstar, Buck Rogers 2	126
Eye of the Beholder 2, Pools of Darkness	126
Roger Rabbit, Special Forces	126

Videospielerests

Desert Strike	144
Exile	146
Steel Empire	146
Super One on One	148
Double Dragoon	149
The Duel	150
Rushing Beat	150
Addams Family	155
Super off Road	154
Carmen San Diego	154
Mystical Ninja	155
Top Racer	155
Pit Fighter	157
Handheld Corner	
Pit-Fighter	157
The Flash, Missile Command	157
Basketbrawl, Ax-Battler	158
Alien Syndrome, Hydra	158

54

Origin's famoser
3-D-Dungeon
Ultima Under-
world im Test

6

132

POWER PLAY
durchforstet die
Pixel-Olympiaden

WA JONES



38

Mit Aces of the Pacific ab in die Lüfte

PowerTips

Computerspieletips

Airbus A 320	73
Alien Breed	75
Black Gold	70
Civilization	82
Conan the Cimmerian	70
Dynablastar	88
EcoQuest Cetus	80
Formula One Grand Prix	75
Gubship 2000	74
L'Empereur	79
Mercenary III	84
Might & Magic III	73
Monkey Island II	70
Moonstone	70
Pegasus	73
Rodland	75
Secret Weapons of the Luftwaffe	70
Space Ace II	79
Star Trek — 25th Anniversary	75
The Crypt	78
Titus the Fox	78
Uncharted Waters	78

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds, Legend of Faerghail, Black Crypt, Life and Death, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Might & Magic III, Planetfall, Die Antwort zu Last Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdall

89

Videospieletips

El Viento	96
Gradius 3	94
Prince of Persia	94
Sol Deace	96
Starflight	94
Super Adventure Island	96
Super Contra	90
Super Fantasy Zone	94
Teenage Turtles 2	94

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier	98
--------------------------------	----



10

30

132

38



92

10

Blue Byte pirscht sich an Battle Isle 2 heran





GUEST

Ein Ort des Grauens:
Das Gespensterhaus
heißt seine Gäste
willkommen.

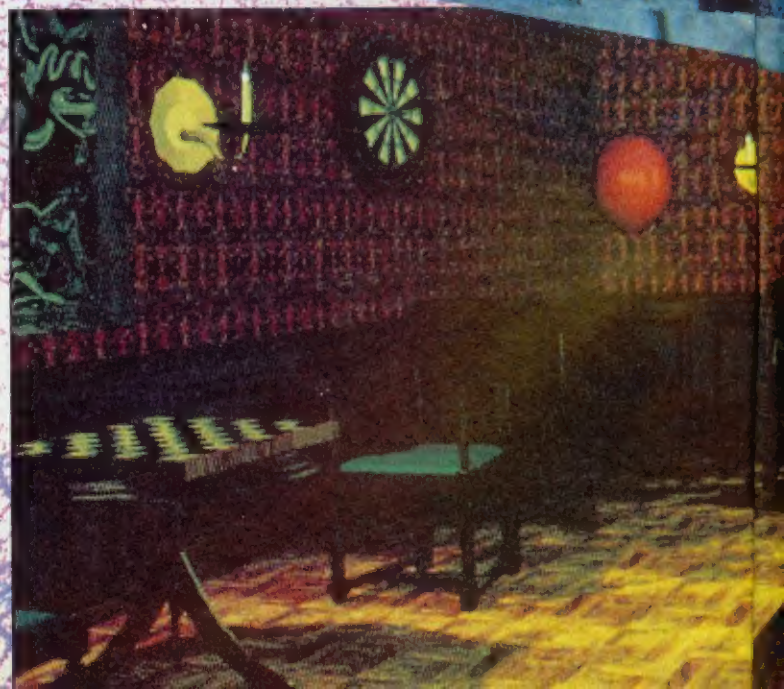
DAS GEISTERHAUS

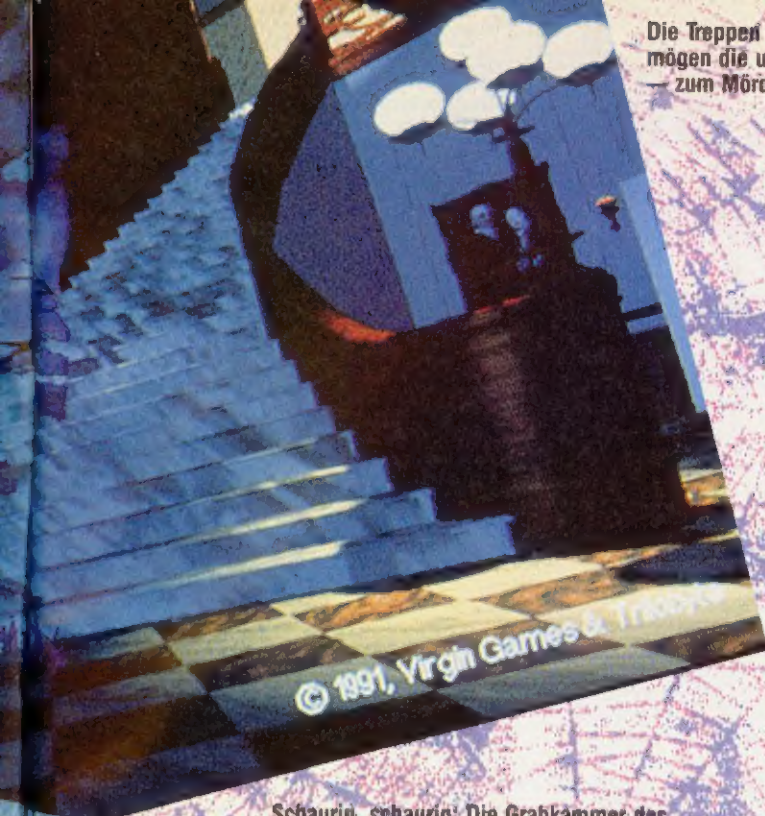
Langsam, aber sicher kommt die CD-Spiele-Welle für CD-ROM-bestückte PCs ins Rollen. Sehr zum Leidwesen der CD-ROM-Besitzer fehlen bis dato CD-Spiele, die die technischen Möglichkeiten der neuen Technologie ausschöpfen. Die meisten Programme, die es bis heute auf CD zu kaufen gibt, sind simple 1:1-Umsetzungen älterer Softwaretitel wie z.B. *Halfraod Tycoon*, *Ultima 6* oder *Stellar 7*. Von gesteigerten Soundfähigkeiten oder gar einer gigantischen Grafikpracht ist hier nichts zu sehen. Selbst wenn der betreffende Hersteller sich die Mühe gemacht hat, das Spiel etwas zu überarbeiten, wird meistens nur der Sound aufpoliert und eventuell dem Ganzen eine Sprachausgabe verpasst (so geschehen bei dem Adventure *Kings Quest 5*). Die amerikanische Spieleabteilung vom englischen Medienmulti Virgin will diesem Manko abhelfen.

In der Softwareküche von Virgin USA wird deshalb gerade ein schmackhaftes CD-Abenteuer zusammengekocht. Virgin Games möchte aus dem Grafikspektakel *Guest* einen interaktiven "Spiel"-Film machen und die Pixel-Schiene, auf der sich herkömmliche Adventures befinden, komplett verlassen. *Guest* soll alle technischen Möglichkeiten, die die

Virgin Games wer-
kelt momentan an
ihrem ersten CD-ROM-Spiel.
Mit Grafik in Kinofilmmanier
und Bombast-Sound von
Orchesterqualität soll uns
das Grusel-Adventure *Guest*
das Fürchten lehren.

CD-Technologie bietet aus-
nutzen. Vor allem in den Berei-
chen Grafikfülle und Sound-
track planen die *Guest*-Macher
einige Überraschungen. Statt
sich einer herkömmlichen Zei-
chentechnik zu bedienen, be-
schreiten die *Guest*-Grafiker
einen ungewöhnlichen und vor
allem sehr kostspieligen Weg,
ihre Bilder auf die CD zu quet-
schen. So werden die meisten
Figuren, die in dem Spiel vor-
kommen, zuerst in Realität ge-
filmt, dann per Grafikcomputer
digitalisiert und auf VGA-Gra-
fikformat gebracht. Der Clou:
Anstatt der normalen VGA-Au-
flösung von 320 x 200 Punkten
in 256 Farben, fährt die *Guest*-
Grafik mit ein paar Pixeln mehr
auf. In der hohen Auflösung
von 640 x 320 Punkten bietet





Schaurig, schaurig: Die Grabkammer des
Gespensterhauses bietet
Stoff für einige Puzzles.



das Adventure ebenfalls 256 Farben gleichzeitig. Leider benötigen diese Mammutbilder ausgiebig Platz. Alleine die einzelnen Grafikdaten von *Guest* würden auf einer normalen Festplatte das letzte Byte an Speicherplatz beanspruchen — deshalb wird's auch nur die CD-Version von *Guest* geben. Laut Programmierern sind erst gar keine Fassung für Festplatte bzw. Versionen für andere Computer oder gar Videospielkonsolen geplant.

Ort der Handlung ist ein gespenstisches Spukhaus, in dem sich Eure Spielfigur nebst einigen unbeteiligten Opfern zum mitternächtlichen Stelldicheln trifft. Natürlich passiert in der unheimlichen Umgebung des geheimnisvollen Gemäuers ein noch unheimlicheres Verbrechen: ein Mord. Das Problem dabei: Die Türen des Hauses sind verrammelt, die Fenster verriegelt und keiner kann raus oder rein. Jeder verdächtigt jeden, und zum Überdruß mischen ein paar handfeste Gespenster die lausiche Morderrunde auf.

Hier kommt Ihr ins Spiel. Eure Aufgabe ist es, nicht nur die Rätsel des Spukhauses zu enthüllen, sondern auch, in bester Sherlock-Holmes-Manier, den

Mörder zu entlarven. Um Haus und Mörder auf die Schliche zu kommen, müssen zahlreiche Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Gespenster erlegt werden.

Gesteuert wird der digitale Detektiv am effektivsten mit der Maus. Ihr klickt Euch durch die einzelnen 3-D-Grafikräume, öffnet Türen, Schubläden, parliert mit Verdächtigen, sammelt Beweise und lüftet Sargdeckel. Gibt's in den Zimmern und schaurigen Gruffen des Hauses etwas Besonders zu entdecken, wird die passende Stelle herangezogen und vergrößert dargestellt. Wie die Schauspieler sind auch die Räume zuerst gefilmt, bzw. fotografiert und dann digitalisiert worden.

Untermalt wird die Detektiv-story, die man aus alten Filmen und noch älteren Romanen kennt, von passender Schummelmusik in CD-Qualität. Über 20 Musikstücke, nebst Soundeffekten, haben auf der CD Platz.

Bevor Ihr auf Geister- und Mörderjagd gehen könnt, müßt Ihr allerdings etwas Geduld haben. Denn voraussichtlicher Erscheinungstermin für den interaktiven Grusélkrimi auf CD-ROM: Weihnachten 1992. mh



Unheimliche Begegnung der dritten Art in der Küche:
Eine alte Küchenmagd spukt an ihrem Arbeitsplatz.

AUF DER STRASSE...



Sie fühlen sich wie echt an, sie bremsen wie echt, sie bewegen sich wie echt-willkommen auf den Überholspuren. Erleben Sie die beeindruckenden Eigenschaften der drei schnellsten Autos der Welt und lassen Sie sie die Autobahn Kopf an Kopf hinunterrasen.

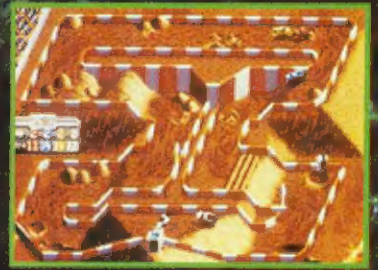
Eine Weiterentwicklung des Bestsellers Test Drive, Ballistic bietet Ihnen nun das höchste Fahrerlebnis für Mega Drive Besitzer.

*Auf Ihrem Mega Drive -
März 1992*

Sega, Genesis und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Die Warenzeichen Lamborghini und Diablo gehören Automobili Lamborghini S.p.A., Italien, und werden unter Lizenz benutzt. The Duel, Test Drive II, Ballistic und Ballistic Power-RAM sind Warenzeichen von Accolade Inc. Accolade ist geschäftlich nicht mit Sega Enterprises Ltd verbunden. Alle anderen Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen gehören ihren jeweiligen Besitzern. © 1992 Distinctive Software, Inc. Alle andere Software und Materialien © 1992 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

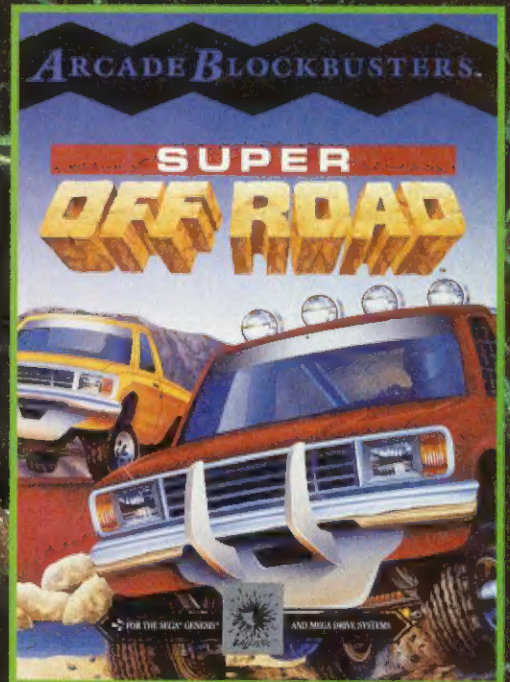


Sega, Genesis und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Super Off Road ist ein Warenzeichen von TradeWest Inc. Ballistic und Arcade Blockbusters sind Warenzeichen von Accolade Inc. Alien Material ©1992 Accolade Inc. Alle Rechte vorbehalten. Accolade ist gesetzlich nicht mit Sega Enterprises Ltd. verbunden. Alle anderen Produkte und Namen sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer.



Ran mit Ihnen und lassen Sie's über Schlaglöcher, Rampen und anderen Objekten gehen, bis es in der Federung kracht! Eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Arcade Riesenhits. Super Off Road ist ein richtiges Dreck spritzendes, deftiges Kurzstreckenrennen mit acht verschiedenen Rennbahnen. Wenn Sie zäh genug sind und gewinnen, können Sie sogar Ihren Gewinn eintauschen und Ihr Fahrzeug so ausstatten, daß sie damit ernsthaften Schaden anrichten können.

Auf Ihrem Mega Drive - März 1992



... WEG VON DER STRASSE

Nur wenige deutsche Softwarehäuser können sich angesichts des internationalen Konkurrenzdrucks im Geschäft behaupten. Blue Byte hat damit keine Probleme.



Beeindruckend:
Die Vehikel, die in
Battle Isle 2
Verwendung finden
(MS-DOS/VGA).

BLUE BYTE- DIE RUHRPOTT-GENERÄLE

Mülheim an der Ruhr ist sicher nicht das, was man einen Luftkurort nennen würde. In der etwas tristen Trabantenvorstadt mitten im Ruhrgebiet befindet sich eines der bekanntesten deutschen Softwarehäuser: Blue Byte. Mit ungefähr sechs Spielen hat sich die noch recht junge Company in die kleine, aber feine Spitzengruppe der hiesigen Spielehersteller katapultiert. Besonders durch drei namhafte Spiele sorgte Blue Byte für positive Schlagzeilen. Mit dem Sportklassiker *Great Courts* und dessen Nachfolger *Great Courts 2* erspielten sich die Mülheimer die Herzen der Tenniscracks, mit dem Tüftelstreich

Atomino (erschien unter dem Play-Byte-Label) brauste ein frischer Wind in die Denkspiel-Landschaft. Der letzte Blue-Byte-Clou brachte den endgültigen Durchbruch. Strategiespiele wurden mit dem an japanischen Vorbildern orientierten *Battle Isle* plötzlich salonfähig.

Mit *Battle Isle* erfüllten sich die Programmierer von Blue Byte einen Herzenswunsch. Von Haus aus schlagen die Mülheimer gerne eine heiße Taktikschlacht am Bildschirm. Als nun vor einigen Jahren der Klassiker *Nectaris* auf der PC-Engine die Runde machte, gab's kein Halten mehr.

Heute schaut man nicht selbstzufrieden auf die Erfolge

der Vergangenheit zurück, sondern bastelt fleißig an den Spielen von Morgen. *Battle Isle* nimmt dabei einen Sonderstatus ein und wird in Zukunft um eine ganze Produktpalette erweitert. So soll noch in den nächsten Monaten eine Datendiskette für *Battle Isle* erscheinen sowie eine komplett neue und unabhängige Strategiespielserie, die *History-Line*.

Die Datendiskette ist dabei weitestgehend mit dem Originalspiel identisch. Die Einheiten und wesentlichen Spielelemente wie Fabriken, Depots und die Landschaftstypen bleiben unverändert. Hinzu kommen ein paar neue Geländetypen wie Wüste und Schnee-

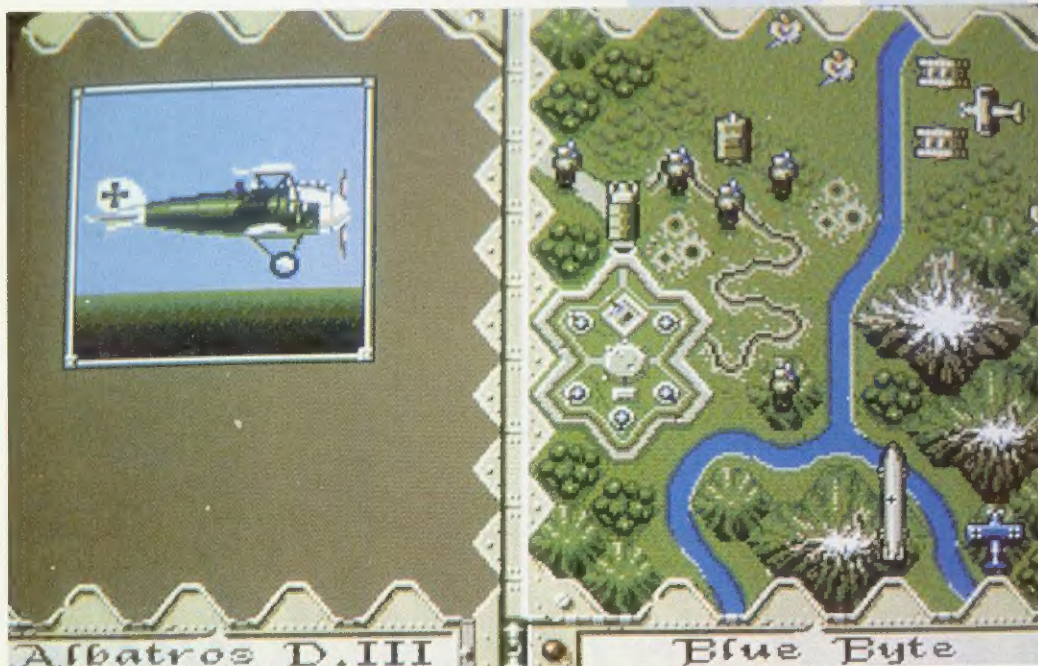


Und noch mal: die eigenständige
History-Line-Serie

landschaft. Natürlich sind die Kampfgebiete komplett neu ausgearbeitet. Insgesamt warten 32 frische Landkarten auf den Taktikfreund. 24 davon sind für Solo-Generäle, acht für den Zwei-Spieler-Modus reserviert. Voraussichtlicher Verkaufspreis der Datendisk: rund 50 Mark.

Als zweites *Battle-Isle*-Standbein ist die *History-Line*-Reihe konzipiert. Hier wird zwar in groben Zügen das *Battle-Isle*-Grundprinzip weiterverwendet, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten schon. Die rund 40 Landkarten des ersten *History-Line*-Spiels, das Ende des Jahres mit dem Untertitel *1. Weltkrieg* in die Läden kommt, sind Adaptationen von Originalschauplätzen des ersten Weltkrieges. Dabei wird immer nur ein kleiner Ausschnitt eines damals typischen Frontverlaufs herausgepickt. Dem historischen Vorbild werden selbstverständlich die Geländeformationen und die Einheiten angepaßt. Zur Zeit wird in den Blue-Byte-Labors z.B. mit einer Art Pioniereinheit experimentiert, die Gräben ziehen kann, die einen entsprechend hohen Verteidigungsbonus haben.

Besonderen Wert legen die *History-Line*-Macher darauf, daß die historische Information nicht zu kurz kommt. Handbuch und Spiel werden mit geschichtlichen Fakten gespickt. Zwischen den einzelnen Szenarios erfährt der Spieler historische Daten über Schauplatz und Einheiten des nächsten Spielfeldes. "Die *Historie Line* soll nicht nur unterhalten, son-



Ebenfalls in der Mache ist das neueste Spiel der *Battle-Isle*-Serie: die *History Line: 1. Weltkrieg*



Kommt demnächst: die Szenery-diskette für *Battle Isle*, inklusive Wüstenlandschaft

Strategisch geht in der History-Line die Post ab

dem auch ohne nationalistisches Säbelgerassel und Schönfärberei informieren", lautet der Anspruch, den Blue Byte an das neue Produkt stellt. Wird die *History Line* ein Erfolg, folgen weitere Programme der Serie.

Den größten Leckerbissen behielt sich die Blue-Byte-Crew bis zum Schluß auf: Während Martin sich mit dem Super-NES-Tennis vergnügte (siehe Kasten), wurde Michael "General" Hengst in ein dunkles Seitenzimmer gezerrt. Der Grund der Geheimniskrämerei: die ersten Bilder von *Battle Isle 2*. Für den *Battle Isle*-Nachfolger ließen sich die Programmierer einen ganzen Haufen Neuerungen einfallen. Schon die Ideenliste mit den gesammelten Vorschlägen, was alles im Spiel drin sein

soll, hat Telefonbuchausmaße. Ein ausgiebiger Blick in die Geheimpapiere enthüllte, daß *Battle Isle 2* nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemein haben soll. Zwar wird es sich wieder um ein Strategiespiel handeln, aber technisch beschreitet Blue Byte völlig neue Wege. So wird es komplett neue Einheiten geben, die zur Zeit auf einem sündhaft teuren Macintosh-System entwickelt werden.

Auf die Frage, warum gerade auf dem Mac programmiert wird, gab's eine verblüffende Antwort. Viele Grafiken im fertigen Spiel sind dreidimensional geplant und werden mit einem speziellen 3-D-Programm entworfen und anschließend mit einem "Ray-Tracing"-Grafik-Tool überarbeitet. Das Problem der aufwendigen Grafikdarstel-

lung: Selbst ein superschneller PC braucht für die komplexe Berechnung von nur einer Einheit einen ganzen Tag, manchmal sogar mehr. Der High-End-Mac schafft die gleiche Rechenarbeit in der Hälfte der Zeit. Ist die neue Grafik fertig, werden die Daten auf PC-Format umgewandelt. Das Ergebnis: 3-D-Objekte in einer überwältigenden Qualität.

Alles in allem soll *Battle Isle 2* nur unwesentlich mehr verschiedene Truppenarten haben als das Erstlingswerk. Dies liegt unter anderem auch an den technischen Beschränkungen. Wie man sich vorstellen kann, frißt allein die Bilderfülle schon so manches MByte auf der Festplatte — die Szenarien, das Programm für die Gegnerintelligenz und vieles andere mehr kostet ebenfalls reichlich Platz. Unter 10 bis 20 MByte Festplattenplatz wird *Battle Isle 2* wohl kaum auskommen. Um im vernünftigen



Blue Byte goes Super NES

Obwohl in Mulheim noch vornehmlich auf und für Computer entwickelt wird, bereitet sich Blue Byte auf den Konsolensturm vor. Einstieg in das Modulgeschäft wird die Super-NES-Version von *Great Courts 2* sein, die unser Sportas Martin "Wimolden" Gaksch sofort näher in Augenschein nahm. Von Stund an war Martin nicht mehr gesehen und verbrachte die meiste Zeit am Joypad des Super-NES-Entwicklungssystems, um den Computergegner mit gekonnt platzierten Schmetterbällen niederzuringen.

und vertretbaren Rahmen zu bleiben, wird es eventuell sogar zwei unterschiedliche Fassungen von *Battle Isle* geben: Eine auf CD-ROM und eine etwas abgespeckte Version auf Disketten. mh

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.



Gedrange
beim Start:
Wer eine gute
Platzierung will,
sollte rücksichts-
los rempeln (Amiga).

06

Mit dem legendären "E-Type" hat sich die britische Firma Jaguar in die ewige Bestenliste der schönsten Automodelle eingetragen. In den Folgejahren sank das Ansehen der Blechschneider durch verfehlte Modellpolitik und konventionell-miefiges Design. Mit dem neuen Jaguar XJ220 will man jetzt das Image wieder aufpolieren. Der kleine Flitzer kostet das stolze Sümmchen von 250.000 Pfund. Der nur in limitierter Auflage produzierte Sportwagen wird als schnellstes jemals für die Straße zugelassenes Auto in die Motorsportgeschichte eingehen.

Sollte sich unter unseren Lesern tatsächlich jemand befinden, der nicht über eine entsprechend gefüllte Portokasse verfügt, der darf jetzt auf digitalen Ersatz hoffen. Spätestens seit Gremlins Lotus-2-Turbolader stehen bei den Softwarekäufern alle Ampeln auf Grün. Die englische Softwarefirma Core-Design hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich schnell die Rechte für ein Jaguar-Rennspiel gesichert. Anders als beim großen Vorbild Lotus, dürft Ihr den Jaguar XJ220 nur allein oder zu zweit über den Monitor jagen. Der Bildschirm ist bei der letzteren Variante zweigeteilt.

Je nach Land, durch das man gerade rast, darf man sich an unterschiedlichen Grafiken erfreuen. Dabei wird für genü-

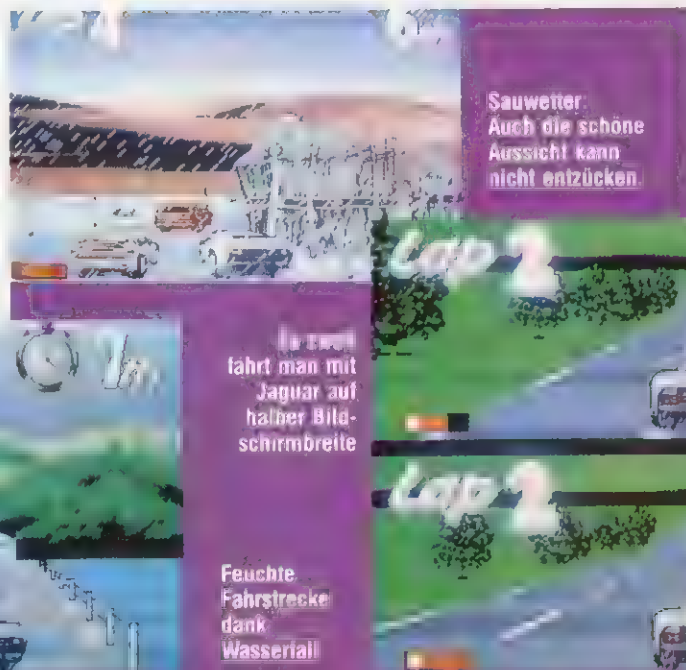
CORE AUF LEISEN SOHLEN

Die britische Auto-
schmiede Jaguar
gehört zu den renommier-
testen ihrer Zunft. Ihre Lu-
xuswägelchen gibt's jetzt
preisgünstig auf Diskette.

gend fahrerische Unbilden ge-
sorgt: Sandstürme, feuchte
Blätter, Sümpfe, Schnee und
Regengüsse fördern Reak-
tionsvermögen und Steuertalen-
te. Die Gänge werden ent-
weder automatisch oder per
Hand eingelegt.

Ihr startet gegen alles, was
gut und teuer ist: Ferraris, Por-
sches und Lamborghinis ma-
chen Euch das Leben schwer.
Anders als bei Lotus 2 ver-
wöhnt Jaguar XJ220 mit einem
echten Feld. Das heißt, je nach
eingefahrener Position gibt's
am Ende des Rennens einen
Geldbonus, der für Reparatur-
arbeiten an Chassi und Ma-
schina eingesetzt werden darf.
Zusätzlich sorgt natürlich ein
Zeitlimit dafür, daß lahme En-
ten schnell von der Strecke flie-
gen.

Jaguar XJ220 verfügt über
einen eingebauten Strecken-
editor: Wer alle 36 Renn-
strecken im Schlaf beherrscht,
geht unter die Architekten und
entwirft seinen Wunschkurs.
Steht das Kursdesign, bauen
wir Brücken und plazieren
Bäume, Reklametafeln und
Streckenzeichen. Rennsport-
freunde, denen bei diesen Aus-
sichten der Gasfuß zuckt, und
die einen ST oder Amiga in der
Garage stehen haben, dürfen
im Mai losrasen. vw





Marlboro



Jeder Hafen hat seinen eigenen Statusbildschirm und eine Minigrafik

SO WIRD MAN MILLIONÄR



Das 19. Jahrhundert — die Zeit großer wirtschaftlicher Erfolge und herber politischer Umbrüche. Das britische Empire blüht, die übrige Welt ist gezeichnet von blutigen Bürgerkriegen. Es ist die Zeit der Klipper, dieser rasant schnellen Segler, aber auch der aufkommenden Dampfschiffahrt.

Genau in diese Zeit wird der Spieler in 1869 katapultiert. Ihr übernehmt die Rolle eines Reiders und seid für alle Eure Schiffe, deren Ladungen (so weit beides vorhanden) und vieles mehr verantwortlich. Nachdem Ihr zu Beginn ein Schiff ersteigert habt, geht's wahlweise mit bis zu drei Mitspielern auf Handelstour durch die Weltmeere, inklusive ihrer Gefahren. Gehandelt wird natürlich mit allen erdenklichen Waren; Passagiere dürfen

Erlebte Geschichte
— die neue Computerspielserie von Max-Design. Das erste Produkt dieser Reihe wird 1869 heißen: Eine aufwendige Geschichtsstunde und Handelssimulation in einem.

auch befördert werden. Handelsstützpunkte lassen sich errichten, Schiffe werden gebaut und wieder veräußert.

Bis dahin ist 1869 eine ganz normale Handelssimulation wie sie im Buche steht, wären da nicht zahlreiche neue Ideen und Spielelemente. Erstmalig wird die Weltgeschichte so intensiv in eine Handelssimulation eingebunden, daß der Spieler nicht nur sein geschichtliches Einmaleins auffrischt, sondern direkte Auswirkungen von Kriegen, Aufständen oder anderen geschichtlichen Ereignissen am eigenen Leibe zu spüren bekommt. So verbindet sich zum Beispiel das Handeln in Krisenregionen mit riesigen Profiten (Kriegsmaterial, Truppentransporte), birgt aber auch das Ri-



Deine äußerste Konzentration
wird gefordert!

SPACE CRUSADE

Melden Sie sich
freiwillig bei
der Space-Ma-
rine und retten
Sie die Mensch-
heit vor den
chaotischen
Kreaturen aus
dem All!!

erhältlich
für
AMIGA
und
C64



RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitglied bei: Karasoft, Darius, Thalix AG



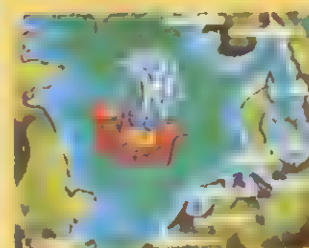


In der Kneipe heuert Ihr neue Matrosen an (links). Oben wird ein neues Schiff entworfen.

Der Patrizier



Treffpunkt Hafen-Kneipe im Patrizier (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte der Nordsee zur Zeit der Hanse (MS-DOS)

Aus deutschen Landen kommt eine Wirtschaftssimulation auf Euch zugeschippert, die noch einige Jahre vor 1869 die Schiffchen kreisen läßt. *Der Patrizier* spielt (mit bis zu vier Personen) zur Blütezeit der Hanse, mit all ihren Vor- und Nachteilen. Neben dem üblichen Geknalle werden Seegefechte geführt, Wählerstimmen geheimnist und Feste organisiert. Auch die Mitspieler dürfen auf See angegriffen werden. Neben der Organisation einer Stadt verteidigung (dankbare Bürger) sollt Ihr auch heiraten; vor allem der Mitgift wegen. Die deutsche Firma Ascon will *Patrizier* im Juni auf den Markt bringen. Geplant sind Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen

siko in sich, gekapert zu werden und sämtliche geladenen Güter inklusive Schiff zu verlieren. Auch neue Schiffstypen werden im Laufe der "Spiel"-Jahre erfunden, unter anderem auch Dampfschiffe, deren große Stunde nach der Eröffnung des Suez-Kanals schlug.

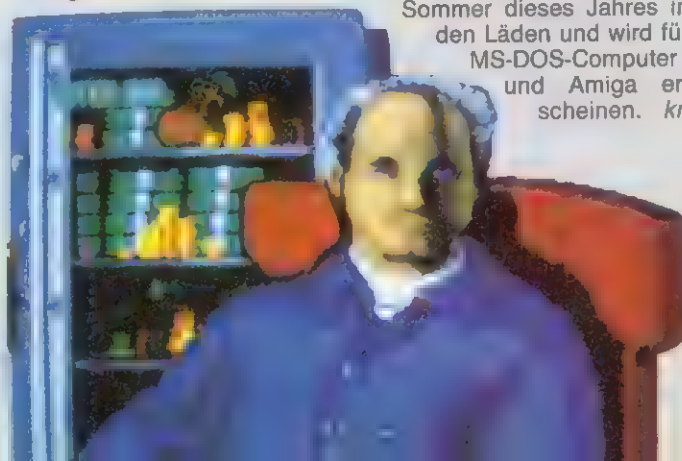
Das Programm kennt alle großen Luft- und Wasserströmungen, die bei der Routenplanung von größter Bedeutung sind. Es kann z.B. passieren, daß ein Schiff auf dem Weg von Kapstadt nach London entlang der afrikanischen Küste einige Tage länger unterwegs ist, als es über Rio gebraucht hätte. Zwar ist die Westafrikastrecke kürzer, über Rio geht's aber dank Golfstrom und günstigen Winden erheblich schneller. So werden unter anderem die berühmten "Tea-Races" (Teerennen: "Cutty Shark" & Co.) abgehalten, bei denen es auf der Strecke von Indien nach England weniger um die Teeladung als um herausragende Überfahrzeit

geht. Wer als erster ankommt, staubt eine fette Prämie ab. Voraussetzung dafür sind ein schnelles und gut gepflegtes Schiffchen, eine weise Streckenplanung und die richtige Mannschaft. Diese wartet mit rollenspielähnlichen Charaktereigenschaften wie Erfahrung und Motivation auf.

Auch das Dialogsystem bietet Abwechslung: Im Lucasfilm-Stil (anklickbare Sätze) unterhaltet Ihr Euch mit Werftbesitzern oder Händlern. Diese findet Ihr auf der ganzen Welt im jeweils passenden "Look". Der asiatische Ladenbesitzer hat Schlitzaugen, beim Ägypter stehen die Mumien rum, und der Südamerikaner hat einen Ara auf der Schulter.

Auf ein Kampfsystem wurde bei 1869 absichtlich verzichtet, da die Weltmeere des letzten Jahrhunderts kaum von Piraten bevölkert wurden und Freibeuter schon damals der Vergangenheit angehörten. Das Spiel ist voraussichtlich im Sommer dieses Jahres in den Läden und wird für MS-DOS-Computer und Amiga erscheinen. kn

Handel treiben gehört zu Euren Aufgaben im Segeldrama 1869 (MS-DOS/VGA)



FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL UNTERTAUCHEN WOLLTEN!

HARPOON



Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon“-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutendsten Hoheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon“-Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowie Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon“™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regein ausarbeiten.

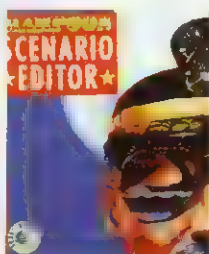
Die „Harpoon“-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschlaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflusst werden können.

Sicherlich haben Sie von der „Harpoon-Serie“ schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

Anwender der „Original-Harpoon-Serie“, die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Eurocheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, „Harpoon“, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhältlich für IBM/PC und Amiga.



Verkaufsagenten

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244 - 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541 - 12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bonen, Tel. 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

PP: Mike, Dein neues Spiel *Ashes of Empire* handelt vom Niedergang eines Großreiches. Mit technischen und humanitären Mitteln gilt es, ethnische Spannungen abzubauen und die Provinzen friedlich zu vereinigen. Eine UNO-Mission in Softwareform?

MIKE: Der Gedanke ist nicht schlecht. Obwohl der Spieler bei *Ashes* wesentlich aktiver und offensiver ins Geschehen eingreift als z.B. bei *Midwinter*, geht es um das Ausbreiten der Demokratie. Obwohl von vielen herbeigesehnt, löste der Zerfall des Sowjetreiches und Jugoslawiens für sich alleine noch keine Probleme. Mir ließ der Gedanke einer schrittweisen Einigung keine Ruhe — anhand zahlreicher Entscheidungen werdet Ihr im Spiel sehen, wie schwierig es ist, die Bevölkerung für die gemeinsame Sache zu gewinnen. Dabei bleiben der Landstrich und seine Geographie aber fiktiv.

Singleton-Softography

1980	Space Ace (PET)
1981	Game Pack One (ZX 81)
1982	Shadowfax (Spectrum)
1983	3D-Deep Space (Spectrum)
	Snake Pit (Spectrum)
1984	Lords of Midnight (Spectrum)
1985	Doomdark's Revenge (Spectrum)
	Quake Minus One (Spectrum)
1987	Dark Sceptre
1988	Whirligig
1989	War in Middleearth (8-Bit)
1990	Midwinter
1991	Midwinter 2: Flames of Freedom

Mike Singleton, Postspiel-Profi und professioneller Programmierer seit Anfang der 80er Jahre gehört zur ältesten Generation europäischer Spieleentwickler. Nach Programmen für die Computerdies Commodore Pet und Sinclair ZX 81 (das *Game Pack One* enthielt sechs 0,75-KByte-Basic-Spiele und wurde knapp 100 000mal verkauft), sattelte Mike schon 1982 auf den Sinclair Spectrum um — ein damals brandneuer Homecomputer, der bis zum Ende der 80er Jahre den englischen Heim-Softwaremarkt souverän beherrschte. Mit *3-D-Deep-Space* preßte Mike das erste 3-D-Spiel (nur mit entsprechender Brille spielbar!) in den 16-KByte-Speicher des Spectrum. Als die meisten Spectrums auf 48 KByte Speicher aufrüstet waren, entstand mit *Lords of Midnight* ein Meilenstein des Fantasy-Strategiespiels — der mit Spannung erwartete dritte Teil *Eye of the Moon* erschien jedoch bis heute nicht. 1987 gründete Singleton, der in der englischen Fachzeitung *Computer & Video Games* auch kurzzeitig als (Strategie-)Spielkritiker auftrat, das Programmiererteam Consultants und das eigene Software-Label Mealstrom. Der Aufbruch ins 16-Bit-Zeitalter hatte begonnen. *wi*

Ein SINGLETON kommt selten allein

Altmeister Mike Singleton ruht nicht: Was er neben *Ashes of Empire* noch alles in der Hinterhand hat, verriet er Eva Hoogh anlässlich eines Besuchs in Mersyside.

PP: Keine Polit-Simulation also?

MIKE: Nein, das wäre angesichts der Weltlage schon fast zynisch. *Ashes* ist trotz der Parallelen ein strategisch angehauchtes Spiel, eigentlich fast schon ein Adventure in ungewohntem Gewand. Es sollte auch abenteuerlustige Spieler ansprechen, die mit reinen Strategiespielen nichts im Sinn haben.

PP: Ihr entwickelt *Ashes of Empire* zunächst auf dem Amiga, dann folgt die PC-Version. Entspricht das Deinen Programmiervorlieben?

MIKE: Oh nein, gar nicht! Mitte der 80er Jahre mochte ich den Spectrum am liebsten — darauf entwickelte ich auch *Lords of Midnight*. Danach tat es mir der Atari ST an. Alles war schön gradlinig, man mußte keine Rücksicht auf Dutzende von Zusatzchips nehmen. Weil es so viele Amiga-User gibt, mußte ich mich an den Commodore gewöhnen, ziehe aber den PC mit seinen Möglichkeiten vor. Spielen tue ich am liebsten auf dem Amiga.

PP: Hast Du schon während Deines Studiums gespielt?

MIKE: Zuerst nicht. Weißt Du, obwohl ich theoretische Physik und Mathematik stu-

dierte, gefiel mir mein Nebenfach immer besser, so daß ich bald umsattelte...

PP: Auf...?

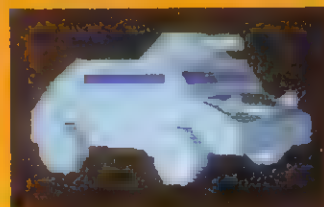
MIKE: Englische Literatur! Tja, und 1980, als Lehrer, kam ich über Brettspiele und das von mir moderierte Postspiel "Starlord" zum Computer — erst PET, dann VIC und schließlich zu den bekannten 8-Bit-tern. Das Programmieren fiel mir so leicht, daß es bald zur Hauptbeschäftigung wurde.

Jedes Gebäude besitzt ein eigenes Hintergrundbild, auf das Texte und alle Befehls-Icons gelegt werden.





Aktionen und Kampf zu Land, zu Wasser und in der Luft: Drei Vehikel aus *Ashes of Empire*



Zum Glück läßt es mir genug Zeit, ab und zu mit meinen Söhnen zu verreisen...

PP: Am liebsten treibst Du Dich ja zum Skifahren in den österreichischen Alpen herum. Was tut Mike Singleton in seiner spärlichen Freizeit sonst noch gerne?

MIKE: Mit meinen zwei Söhnen skifahren! Aber im Ernst: Ich sehe gerne Filme (Regie führen würde mich auch reizen) und lese zeitgenössische Literatur und viel Fantasy. Am meisten hat mich Tolkien beeindruckt. Irgendwann möchte ich seine Welt noch einmal in ein Spiel einbauen. Auch für ein Fantasy-Brettspiel hätte ich gerne mehr Zeit.

PP: Rollenspiele auf dem Computer liebst Du aber deshalb noch lange nicht...

MIKE: Stimmt! Ich ziehe Spiele vor, bei denen man unter Zeitdruck nachdenken und handeln muß. *Populous* mit seiner Umweltgestaltung ist fantastisch; *Lemmings*, bei dem das Verhalten der Spielfiguren bestimmt wird, ebenso. Genial war auch Geoff Cramonds *The Sentinel*. Unglaublich, wie in so abstraktem Raum eine solche Spannung erzeugt wurde.

PP: Kam Dir daher die Idee zur Gestaltung von *Midwinter*?

MIKE: Unbewußt sicherlich: Das Spiel spukt mir halt im Kopf herum.

VGA-Hintergrund und ausgefüllte Polygonengrafik: Ashes wird auch auf 286ern laufen

PP: Was plant Ihr nach *Ashes of Empire*?

MIKE: Wir haben ein Sciencefiction-Spiel in Arbeit, das Euch die Sprache verschlagen wird. Nein wirklich, *Galacticon* wird völlig neue Routinen zur Personendarstellung benutzen. Es kommt zuerst für PC-VGA

und ist eine Mischung aus Welt-raumjagden und Strategie. Ihr müßt Euch über Dutzende von vollständig ausgearbeiteten Sonnensystemen bis zum Herz der Galaxis vorarbeiten, um dort mit Hilfe des Sternenschwertes Euren Anspruch auf die galaktische Krone geltend zu machen. Natürlich ist der Spieler der rechtmäßige Erbe — eine Art "Hamlet im Welt-raum".

PP: Eine Frage, die vielen Fans am Herzen liegt: Wirst Du Dein einstmaliges revolutionäres Grafiksystem Landscaping wieder aufgreifen?

MIKE: Tatsächlich reizt es mich, das Landscaping mit heutiger PC-Technik darzustellen. In den *Lords of Midnight*-Spielen steckt noch viel mehr, als ich damals herausholte.

PP: Also können wir auf ein LoM 3 hoffen?

MIKE: Auf jeden Fall: 1993 möchte ich damit Ernst machen. Allerdings weiß ich noch nicht, ob ich mit einer neuen Folge beginne oder Teil 1 spektakulärer neu gestalte. Vielleicht sogar beides...

PP: Mike, danke für das Gespräch.

Wie Phönix aus der Asche

... soll Euer zerfallenes Großreich aus Ruinen wiederentstehen. Fünf Republiken mit je acht Provinzen drohen, sich in verfeindete Volksgruppen aufzulösen. Ihr habt sechs Monate Zeit, den politischen und wirtschaftlichen Niedergang aufzuhalten und die Gebilde zu vereinen. Gelingt Euch das nicht, werden die Vernichtungswaffen aus den Depots geholt und Eure politischen Anstrengungen erhalten einen empfindlichen Dämpfer.

Das, so versprechen Mike Singleton und sein Programmiererteam, kann bei Strategiespiel-Adventure-Mix *Ashes of Empire* schnell geschehen. Trotz ausgefüllter 3D-Grafik und hautenweise Interaktion soll es sich deutlich vom actionbetonten Vorgänger *Flames of Freedom* unterscheiden. Grafik und Sound wurden für *Ashes* rundum erneuert, der Handlungsraum gehörig erweitert: Wie sieht es mit der Spielidee aus?

Ihr beginnt Eure politische Karriere auf einer Insel, die dem Empire-Festland vorgelagert ist. Stück für Stück arbeitet Ihr Euch von hier in die Kernregionen und zu den verschiedenen Hauptstädten vor. In jeder Provinz gehen die Angehörigen verschiedener Volksgruppen ihren Berufen nach, wobei sie sich alle einer strengen Hierarchie unterwerfen: Dem jeweiligen Präsidenten unterstehen vier Gouverneure, diesen

jeweils wiederum 32 Ingenieure, Ärzte, Beamte und Militärs. Habt Ihr durch das Lösen verschiedener Aufgaben, durch rhetorisches Geschick oder Bestechung einige der Leute für Euch gewonnen, nehmen sie von Euch die Befehle entgegen. Insgesamt gibt's in jeder Provinz über 640 Personen und rund 250 Gebäude. Eure Handlungsmöglichkeiten sind je nach Spielsituation in Form von Befehl-Icons (vor einem ortstypischen Hintergrundbild) dargestellt. Bedroht oder beleidigt man z.B. einen Vorarbeiter, kann man ihn später nicht mehr bitten, etwas aus der Fabrik zu besorgen — das entsprechende Icon fehlt einfach. Dar über hinaus gibt's eine zoomende Landkarte zur Übersicht und Orientierung, die Euch auch einige Informationen über Siedlungen, Einrichtungen und eventuell vorhandene feindliche Verbände liefert. Die Actionsequenzen seht Ihr aus der 3-D-Perspektive; ein Drittel des Spiels ist in ausgefüllter Polygonengrafik à la *Midwinter* gehalten.

Installiert begnügt sich *Ashes of Empire* mit höchstens 5 MByte auf Eurer Festplatte. Geschwindigkeitsmäßig werden auch Besitzer eines 286er ihre Freude daran haben — Amiga-Spieler empfiehlt Mike jedoch 2 MByte RAM. *Ashes of Empire* und das dazugehörige 130seitige Handbuch in Deutsch wird im Juni in die Geschäfte kommen.

PEROKA SOFT
 VERSANDHANDEL

Amiga

Arbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	01,00 DM
Amos Compiler	51,00 DM
Another War a	60,50 DM
Apyd a	64,00 DM
Agony	60,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
C. vertacher	75,00 DM
Das schwarze Auge	76,00 DM
Deuleros	72,00 DM
Elvral	71,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
G. and P. x	78,50 DM
Golf (Microprose)	74,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pona	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knightmare	60,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Lulus Turbo Challenge I	58,00 DM
Monkey Island I (kpl. dt.)	75,00 DM
Mad TV	74,50 DM
Might and Magic I	72,00 DM
PGA Plus	69,00 DM
Populous 2	36,50 DM
Populous Editor	VGA 76,50 DM
Red Baron	105,00 DM
Space Shuttle	95,50 DM
Sim Ant	58,00 DM
Simpsons	72,00 DM
Turtles I	72,00 DM
Their f. nest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,50 DM
Ultima VI	72,00 DM
Wolfpack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Aces of Pacific	79,50 DM
Arbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof	74,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilization (dt.)	97,50 DM
Castles of doctor rain	79,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Eye of Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elvral	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Flames of Freedom	89,50 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jef Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Kings Quest V	VGA 97,00 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sim Ant	95,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Silent Service II	79,50 DM
Strike Command	89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Ultima VI	86,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Willi Beamish	VGA 84,50 DM

ATARI ST

Arbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Bundesliga Manager prof	74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Knight of the sky	79,50 DM
Mega Twins	58,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles I	72,00 DM
Their f. nest Hour	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

*Vorkauf und gung
 Inhaber und Preisänderungen vorbehalten

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
 (Bitte Computertyp angeben!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig
 York: DM 5,-; Postnachr.: DM 8,-; Ausland York: DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig
 Postfach 100527, 4019 Monheim
Telefon: 02173/51351
0211/750205

AMIGA

BERLIN 92

Gut 30000 Besucher nahmen am ersten April-Wochenende die Gelegenheit wahr, sich über Commodores Volkscomputer Amiga und — das war neu — Spielesoftware für alle Systeme zu informieren. Hardware-riesen Commodore hatte sich aus dem Kreis der Veranstalter zurückgezogen, um mit einer eigenen "World of Commodore"-Ausstellung in Frankfurt aufzuwarten. Den Kids (nur der erste Tag der viertägigen Veranstaltung war für Fachbesucher reserviert) war das egal — vor allem am Samstag konnten sich die Aussteller vor neugierigen Fragen der jugendlichen Fans kaum retten. Dabei blieb die Prominenz der Veranstaltung größtenteils fern und überließ damit kleineren Herstellern

Aus eins mach zwei:
Mit der Entertainment 1992 fand neben der schon traditionellen Amiga-Show in Berlin zum ersten Mal eine systemübergreifende Spielmessung statt.



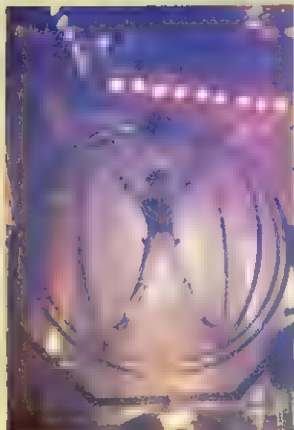
Chris Hülsbeck
 signiert, dahinter
 grinst Kaiko-
 Kollege Ramiro Vacca



Spieledesigner Harald Evers
 (Kathedrale)
 zeigt sein neuestes Grafik-
 Adventure: Hexuma

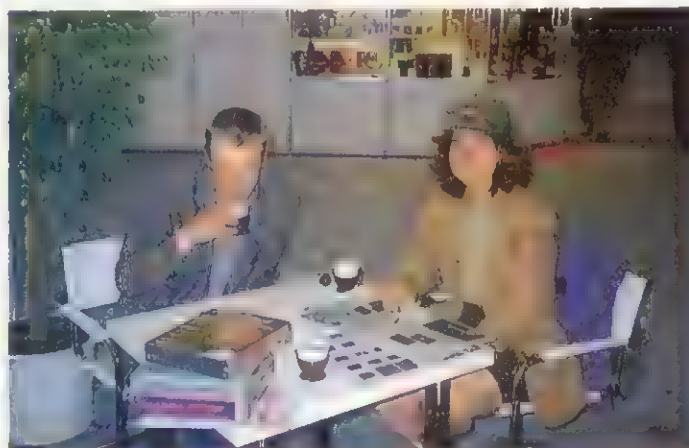


Liegt dank Schrumpfkur gut in der Hand: Dynamics neueste Joystick-Kreation (... der Winzling im Vordergrund)



Lawnmower Man

Die oft totesagte britische Filmindustrie ist immer wieder für eine Überraschung gut: Die aktuelle Stephen-King-Verfilmung **The Lawnmower Man** spielte bereits in der ersten Woche und allein in den USA die — für eine Independent-Produktion — beachtliche Summe von 10 Millionen Dollar ein. Lawnmower Man ist für die 90er Jahre das, was der Computerspielfilm "Tron" für die angehenden 80er war: ein spektakuläres Cyberspace-Ereignis, bei dem konventionelle Dramaturgie und schauspielerische Leistung zugunsten atemberaubender Special Effects in den Hintergrund treten. Die Effects entstanden natürlich ausschließlich auf dem Computer; verantwortlich zeigten sich die kalifornischen Animationsstudios Xaos und Angel, die die Geschichte des Dorftrötels, der durch Vernetzung zum Genie heranwächst, zu einem psychodelischen Großereignis werden lassen. Der englische Hersteller Sales Curve (Swiv, Big Run) ersteigerte die weltweiten Computerspiel- und Konsolenrechte. Momentan zerbricht man sich dort noch den Kopf, wie die innovative Materie am besten auf Disk und Modul umzusetzen ist. In der nächsten **POWER PLAY** verraten wir Euch mehr — und stellen den Film sowie die spektakulärsten Effekte und Szenen in einem ausführlichen Lawnmower Artikel vor



Special Forces: Microproses Pressefrau Christine Pillot-Beauretour gab sich am M & T-Stand martialisch

und Händlern die Ausstellungsfläche. Auch die angegliederte Entertainment konnte den großspurigen Ankündigungen des Programmheftes ("alle bedeutenden Hersteller vertreten") nicht nachkommen. Auf dieser erstmals ausgetragenen Besuchermesse für Spielhard- und Software fanden sich neben einer Handvoll anderer Hersteller die Riesen Sega und Atari nur durch Stände ihrer Händler vertreten. Die Besucher wurden anscheinend bewußt dumm gehalten: In der Messebroschüre sprechen die Entertainment-Veranstalter nur von den Sega- und Atari-VCS-Konsolen als stationäre Spielgeräte und lassen damit den Marktführer Nintendo, der hierzulande von seinem NES gut 500.000 Konsolen absetzte, unerwähnt. Natürlich waren weder Nintendo noch Lizenznehmer (Konami, Acclaim, Mindscape) oder Distributoren (Laguna, Allan, Yeno) mit einem Stand vertreten. Konsolen-Neuigkeiten gab's so nicht zu sehen: Bei Leisuresoft durften die Freaks ältere Sega-Titel wie Sonic und Dick Tracy anspielen, auf dem

Stand des Berliner Händlers Schlichting waren wiederum ein paar Lynx installiert. Den Rest der Fläche teilten sich LDG, die lautstark ihre Laser-Disk-Spiele bewarben, jedoch ebenfalls kein neues Produkt auf Lager hatten, sowie Software 2000 (der inoffizielle *Kathedrale*-Nachfolger sieht seiner Fertigstellung entgegen), Kingsoft und Joystick-Hersteller Dynamics; letztere hatte zumindest den Prototypen eines neuen Sticks im Gepäck, der den klassischen Competitions gleicht, dank Mini-Format jedoch auch in der Hand eines Vierjährigen nicht deplaziert wirkt.

Ein paar ausländische Branchenkollegen hatten sich dennoch auf die Berlin-Messe verirrt. So zeigte Nadja Singh, Pressesprecherin des englischen Entwicklers Sales Curve/Storm, die NES-Version der *Nebula*-Variante *Castellan* und Fotos kommender Computerspiele. Über ihre spektakuläre Filmumsetzung **Lawnmower Man** informiert Euch der nebenstehende Kasten und ein ausführlicher Bericht in der nächsten **POWER PLAY**. wi

Quicksoft

40% Rabatt

Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00
3. Ihr rechnet ihn euch selber aus

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei PowerPlay-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0,7, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns

Nun ein Beispiel:
Strike Commander (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 119,00
119,00 x 0,7 = **83,30**

Titel	Amiga	IBM
ADLIB Soundkarte		99,00
Bundesliga Manager Prof.	67,72	67,72
Cadaver	54,69	81,40
Civilization	81,40	81,40
Elvira 2	82,05	82,05
Eye of the Beholder 2	67,72	67,72
Falcon 3.0	74,56	74,56
Gods	68,37	68,37
Goblins	54,72	54,72
Grand Prix	68,3	
Monkey Island II	67,72	81,40
Prince of Persia	54,72	54,72
Robin Hood Conq o Long	82,05	82,05
Shadowlands	68,40	68,40
Sim Ant	-	68,40
Special Forces	78,63	78,63
Strike Commander	68,37	68,37
Thunder Force	54,72	54,72
Thunder Waters	81,40	82,05
Wolfen	54,69	54,69

Vorteile für Euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefstpreisen.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Mo.-Fr. von 12.00 bis 21.00 Uhr

Telefon 1: 07771/61964

Telefon 2: 07720/65430

Telefon 3: 07720/62391

Schriftlich: Quicksoft

Teckstraße 20

7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog n.Farbe für alle Systeme

ca. 5000 Artikel/Schutzgebühr DM 5,00

Verpackungskosten Inland DM 12,00

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebs Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten



Luke steht auch auf dem Super NES seinen Mann und schwingt den Lichtsabel

Super Star Wars

Kaum hat Lucasfilm Games die ersten beiden "Krieg der Sterne"-Filme fürs NES adaptiert, schon rückt die aufgepeppte Super-NES-Version nach. **Super Star Wars** wird sich nicht ausschließlich an der guten NES-Umsetzung orientieren, sondern die spie-

lerische Linie geschickt an die Fähigkeiten des Super NES anpassen. Sprachausgabe, 3-D-Effekte und 256-Farben-Grafik sollen Euch zum Kauf des Moduls überreden. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden — dann kommt **Super Star Wars** zumindest in den USA auf den Markt. Ob und wann das Spiel offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, haben die zuständigen Jedi-Ritter noch nicht entschieden. *mg*

Ballspiele

Accolade mag kleine runde Bälle. Hauptsächlich für den amerikanischen Markt erscheint demnächst die Fortsetzung der Baseball-Reihe **Hardball 3** setzt die Tradition des amerikanischen Volkssports am Bildschirm konsequent fort und wird sogar für das Mega Drive umgesetzt. Auf Computern ist nur eine PC-Version geplant. *mh*

Der Bonk-Factor

Eine der beliebtesten Gestalten der japanischen Videospielindustrie wird momentan von kompetenter Hand für den Volkcomputer Amiga umgesetzt: Für den japanischen Spieleriesen Hudson werkeln seit einigen Monaten die **Turrican-Macher Factor Five** an **Bonk's Adventure**, einem furios-putzigem Jump'n'Run, das ursprünglich für NECs PC-Engine entstand. Fünf Welten gilt es hierbei, in der Rolle ei-

nes steinzeitlichen Mario-Verschnitts zu durchqueren. Bonk ist ein rechter Dickschädel, der vor allem durch den Genuß von Rohfleisch auf Touren kommt: Wutschnaubende Amokläufe und abgefahrene Kletterpartien (an Felswänden setzt Bonk statt Seil und Haken lieber sein robustes Gebiß ein) gehören neben Sammel-, Rempel- und Hüpfstandards zum normalen Tagesablauf des Neandertalers. Bonk's Adventure ist durchgehend in einem kurios-witzigem Stil gehalten, der das Spiel mittlerweile auch in Amerika zu einem Hit machte. Wo sonst als in Bonk's Welt, kann man durch Saurierdärme krabbeln oder mit weinenden Endgegnern mitfühlen? Für den Amiga peppt Factor Five das Spiel grafisch noch einmal gehörig auf, während der Sound von Kaiko-Musikus Chris Hülsbeck neu eingespielt wird. Eigentlich wollten Factor Five, die ihren Ruhm durch brillante Umsetzungen auf den Amiga begründeten (*R-Type*, *Denaris*, *Turrican*), niemals mehr auf dieser Maschine arbeiten: "Bonk gefiel uns jedoch so gut, daß wir die (auch von uns) lang erwartete Umsetzung gleich selbst in die Hand nahmen.



Amiga

Softworld



Super NES

Might & Magic 3	DV	75.90
Covert Action	DV	83.90
Legend	DA	75.90
Grand Prix	DA	79.95
Shadowlands	DA	72.90
Amberstar	DV	81.90
Ultima 6	DA	72.90
Special Forces	DA	83.90
Sim Ant		91.50
Pinball Dreams	DA	61.90
Pools of Darkness		67.90

Elvira 2	DA	83.90
Treasures of Savage Frontier		75.90
Sim Ant		91.90
Shuttle	DV	121.90
Monkey Island 2	DV	91.50
HE 162 Mission zu SWOTL		38.90
Star Trek	DA	83.90
Flames of Freedom	DV	101.90
Falcon 3.0	DA	101.90
Airbus A 320	DV	99.95
Civilization	DV	101.90

Ad Lib Soundkarte		169.00
Soundblaster 2.0		289.00
Thunderboard		279.00
Roland LAPC-1 & MIDI		899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)		79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)		82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis		179.90
80386-25 MHz Komplettsystem		2999.00
80386-33 MHz Komplettsystem		3998.00
80486 33 MHz Komplettsystem		4795.00
Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer		

Lemmings		142.90
Combat Basketball		126.00
Drakkhen		139.00
Final Fantasy II		145.90
Home Alone		125.00
Joe & Mac		129.00
John Madden Football		139.90
Rival Turf		135.00
Super Ghoul's N Ghosts		135.90
Super Off Road		135.00
Y's III		139.90

Mega Drive

Infratrot Joypad 2er Set		119.00
Infratrot Joypad Grundset		79.00
Infratrot Joypad einz.		49.00
Quackshot	jp	89.95
Kid Cameleon	US	109.00
Alisia Dragoon	US	109.00
Human Wrestling	DA	109.00
EL Viento		119.00
Ioki	jp	79.00
Iest Drive 2	DA	105.00
Winter Challenge		109.00

Neo Geo

Alpha Mission 2		319.00
Baseball Stars		269.00
Blues Journey		299.00
Burning Fight		289.00
Cyber Lip		279.00
Fatal Fury		311.00
Football Frenzy		359.00
League Bowling		269.00
Magician Lord		299.00
NAM-1975		226.00
Thrash Rally		311.00



Superangebot !!
386/SX-25 MHz Computer
für schlappe DM 2999.00

incl

- 2 MB Speicher
- 80 MB Festplatte
- 3,5" & 5,25" Laufwerk
- MS-DOS 5.0
- 14" VGA Color Monitor
- Soundblaster 2.0
- Lautsprecher
- Analoger Joystick
- Wing Commander I Edition incl
- Mission Disk 1 & 2 !!

Den Supercomputer gibt es auch im wunderschönen Big-Tower Gehäuse für nur DM 85.00 Aufpreis !!



Natürlich mit 1 Jahr Garantie

Hand per NN oder Vorkasse plus 9% Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15% DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten !

0911/437474

Ladenpreise können abweichen !!

Vielleicht machen wir auch den zweiten Teil für Hudson." Auch die Umsetzung von **Turrican 3** (das Actionspiel entsteht momentan für Segas Me-

ga Drive) scheint nicht mehr ganz ausgeschlossen... wir halten Euch in Sachen Bonk und Turrican 3 natürlich auf dem laufenden. *Wi*

Bonk's Adventure
auf Amiga:
In der ersten Entwicklungsphase entsteht eine originalgetreue Umsetzung des Spiels...



...die an die 16-Bit-Hardware des Amiga angepaßt ist.

Pädagogisch wertvoll

Die Fachhochschule Köln hat in Zusammenarbeit mit dem Kölner Jugendamt eine neue Broschüre für Computerspieler herausgebracht. Hier werden aktuelle Spiele auf ihren "pädagogischen" Nutzen hin überprüft und entsprechende Wertungen vergeben. Die "Wertungen" geben an, für welches Alter das Spiel geeignet ist und wie empfehlenswert es für die entsprechende Altersgruppe ist. Wer mehr wissen möchte, kann sich an folgende Adresse wenden:

Jugendamt Köln
Wolfgang Fehr
Schaevenstr. 1b
5000 Köln

mh

Der Thrustmaster

Pixel-Piloten, die am liebsten mit einer zünftigen Flugsimulation am heimischen Bildschirm durch digitale Wolken brausen, kennen das Problem: Ohne Joystick macht das Fliegen nur halb soviel Spaß. Und dank dem Tastengewirr vieler Spiele, ist schon

so manches Fliegeras abgestürzt. Abhilfe soll hier der **Thrustmaster-Joystick** schaffen. Das Edelmodell der Simulationsjoysticks besteht aus zwei verschiedenen Steuerknüppeln, die einzeln erhältlich sind. Steuerknüppel "A", mit vier Schaltern, ist geformt wie ein Originalstick aus bekannten Jets, liegt somit extrem gut in der Hand und ist fürs Manövrieren des Flugzeuges zuständig. Steuerknüppel "B" dient in den meisten Fällen zum Gasgeben und zum Auslösen spezieller Funktionen, die normalerweise nur über die Tastatur erreicht werden. Aus diesem Grund wird der "Gashebel" zwischen Tastatur und Computer "durchgeschleift". Die sechs Druckknöpfe sowie ein Kippschalter lassen sich individuell mit "Dip-Switches" der aktuellen Simulation anpassen. Auf rund 24 Simulationen ist das dynamische Duo eingespielt. Von **Gunship 2000** bis **Secret Weapons of the Luftwaffe** findet Ihr Schalterbelegungen für die populärsten Simulationen in dem Handbuch des Gashebels. Von vorneherein wird das Thrustmaster-Duett erst von zwei Spielen unterstützt. In **Falcon 3.0** und **Aces of the Pacific** wird der Thrustmaster explizit im Programm-Setup aufgeführt. Bei **Aces of the Pacific** geht der Hersteller der Joysticks sogar

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

	64	AM	ST	PC	CD	Mac
Amiga500 Speicher auf 1MB0	69					
(für fast alle guten Games unbedingt nötig!)						
SoundBlaster Card v2.0		299				
SoundMan Card (voll AdLibII!)		249				
(+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)						
Joyst.Profil.Simulat.-Yoke 2000	189		189			
20 Lost Treasures of Infocom	140		140			
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire	80	80	94			
Abandoned Places	84	84	84			
ABC Sports Winter Games	88		88			
Air Support	80					
Airbus A320 Lufthansa FS	112	112	112			
Another World	67	67	80			
Arnsel PC Soccer Team	76	76	76			
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.	84		84			
B-17 Flying Fortress FS	101	101	101			
B.A.T. 2	84	84	88			
Battle Isle	80		101			
Black Sect	76		76	94		
Bomber Bob	76		76			
Brides of Dracula	42	76	76			
Buck Rogers 2 (MatCubed)	84	84		101		
Canon Fodder	81		81			
Civilisation	94		108			
Conquest of Long Bow	101		98			
Conquestador	59	80	80	80		
Cover Girl Strip Poker	76		80			
DGeneration	94	94	101			
Das schwarze Auge	71	71	80			
Die Harder DH2	80	80	80			
Dune RPG	88	88	88			
Dune Sci-Fi-Adv.	84	84	84			
Dynablast/Bomber Man	59	88	88	94		
Elvira 2 - Jaws	88		88	94		
Epic Goldrunner 3D	70	70	64			
Eternam	101	101	112			
Eye of Beholder 2	84		84			
Falcon Flt Mark II v3.0	92		108			
Fighter Duel FlySim (Modem)	101					
Fire & Ice	101	101				
Flag	80	80	88			
FM3 Football Manager 3	46	76	76			
Fort Apache	88	88	80			
Free DC 1	101		109			
PS 5 FlightSim. SubLogic			108			
G-LOC R360 Mk2 FS	43	76	76			
Gates of Dawn Pale	84	84				
Global Effect	80	80	88			
Goobius I	71	71	71			
Godfather - Pate 3	45	67	67			
Grand Prix F1 (Microprose)	92	92	92			
Hand of St. James	80	80	80			
Heart of China	88	88	95			
Heimdall	80	80	88			
Hook - Peter Pan Pirates	45	71	71	84		
Hot Rubber Race Motorrad	42	67	67	67		
Hotel-Manager Steigenberger	59	59	59	67		
Indiana Jones 4 Pale	59	95	95	109		
Indy Heat	41	67	80			
J. White Whirlwind Snooker	80	80	80			
Jimmy Connors Tennis	88	88	88			
Kick Off 3 I	76		76			
Kings Quest 5	98	112	108			
Lésaire Larry 5	88	88	98	101		
Lotus Esprit Chall. 2	76	76				
Lure of Temptress	101	101	112			
Mad TV	84	84	101			
Manchester Utd. 2 Euro	46	71	71	80		
Mega Fortress B52 Old Dog	92	84				
MegaTraveller 2 Ancients	98		98			
Might & Magic 3	80		92			
Moonstone	80	80				
Paragliding	84		84			
Pools of Darkness	76	76	84			
Populous 2	63	63	80			
ProFlight Tornado Sim.	102	102				
Prophecy of Shadow SSI	106		116			
Rebel Racer	38	63	67			
Red Baron WW I FS	88	101	101			
Road to Final Four Bask	80		101			
Robin Hood	67	67	80			
Robocop 1	67	67	80			
Rocketeer	94		84			
Samurai - Way of Warrior	76	76	76			
SasRogue Undersea Treasure			88			
Secret Monkey Island 2	84	84	101			
Shadowlands	80	80	80			
Shanghai 2	84	84	101			

... und dazu die **7 Fantastic+Punkte**:
Je des Spiel, das wir Ihnen liefern,
erhöht sofort Ihr Kunden-Konto
um je 1 FantasticTreuePunkt!
Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie
die starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

Sim Ant 1	95	95
Soccer (von Sensible Soft)	88	88
Space Ace 2	88	88
Space Quest 4	88	98
Space Shuttle Simulator	98	98
Special Forces (Airborne2)	92	92
St. Thomas	84	101
Star Trek 5 25th Ann.	67	67
Steel Empire	88	88
Storm Master - Eolia	80	80
Strike Commander	76	106
SuperSoccer	42	71
Super Ski 2	76	84
Team Yankee 2 Pacific	84	84
Teenage Mutant Ninja 2	42	68
The A-Train	101	101
The Addams Family	45	76
The Chaos Engine	76	76
The First Samurai	50	76
Tip Off Basketball	67	67
Titus the Fox	43	70
Tornado (CombatPilot2)	76	95
Transatlantic	76	76
Traps & Treasures	80	80
Treasures Savage Frontier	84	84
TV Sports Rollerball	84	98
Twilight 2 000	98	98
Ultima 7 HD 2MB		106
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80	98
Ultima: The Underworld	76	76
Wargate	92	92
Wizardry 7 Crusaders		

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
Battle Command	39	61	65	73
Flight of the Intruder FS!	49	49		
FS 2 FlightSim.	78	78	70	
Gods	62	55	88	
Grandsand Sports Sammlg.	52	74		
Hill Street Blues	65	65	63	
Lemmings 1	62	60	82	
M1 Tank Platoon TS	78	78	95	
Maniac Mansion	70	70	70	
MegaTraveller 1	70	70	86	
Mercs	39	62	62	
Mig29 Fulcrum1 FS	86	86	86	
Nam 1965/1975	70	70	86	
PGA Tour Golf	62			
Pirates	39	62	62	
Railroad Tycoon	86	82	95	
Rolling Ronny	39	62	70	
Secret Silver Blades	62	70	47	
Silent Service 2	82	86	93	
SimCity & Populous	35	62	70	
Skulls & Crossbones	35	62	70	
Speedball 2	39	70	86	
Spirit of Adventure	39	66	66	
Supremacy	43	74	53	
TestDrive 2 Collect.	65	78	88	
The Break Tennis	65	65	65	
Ultima 6	42	59	80	
Ums Umv.Mil.Simul. 2	78	78	94	
Wing Commander 2			94	
Wolfpack	82	39	94	
Zak McKracken	55	70	70	

Die gute Idee - leider nur für Amiga zu haben
Für DM 3,- (zusätzlich zur Normal-Bestellung)
packen wir zur nächsten Lieferung an Sie das
sehr gut gemachte Umwelt-Spiel "DAS ERBE"
vom Umweltbundesamt Berlin.
Einfach beim nächsten Auftrag dazu bestellen!

FUNASTIC hat immer alle neuen Games,
die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt,
gründlich getestet und gut bewertet werden.
Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.
Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die
nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt.
Bitte jetzt schon mal reservieren - sie wissen ja:
Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig
am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratie-Liste nach Typ an:
Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 9. 4. 92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten

FUNASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

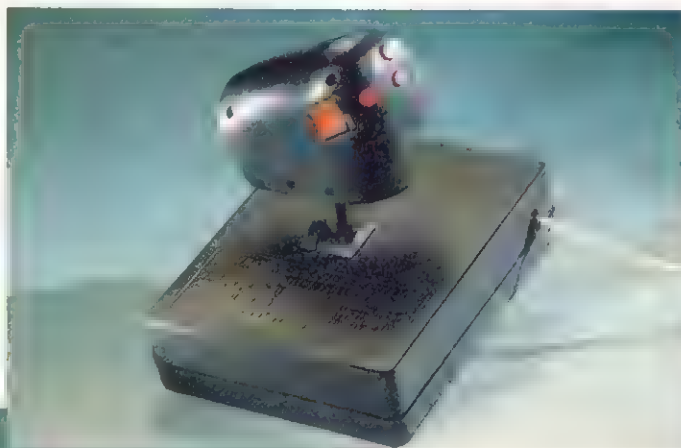
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefonische Bestellungen von Mo - Fr
von 10-12³⁰ und 14-17³⁰, Fr. bis 15 Uhr.
24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.
Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 9,-).
Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia -
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
(-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch.
oder per Post-Baranweisung, +14,- Versandk.)

FUNASTIC ComputerWare:
EuroGames Versand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen -
gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldg.)

noch einen Schritt weiter. Hier werden erstmals die Ruderpedale ausgenutzt, die es ebenfalls zum Thrustmaster zu kaufen gibt. Wer hauptsächlich fliegt, findet zur Zeit keinen besseren Joystick für den PC. Die recht gute Verarbeitung hat aber seinen Preis. Jeweils rund 170 Mark kostet eine Einheit. Komplett wandern 340 Mark über den Ladentisch. Kaufen könnt Ihr den Thrustmaster beim Hamburger Softwareladen Tel.: 040/4204621. mh

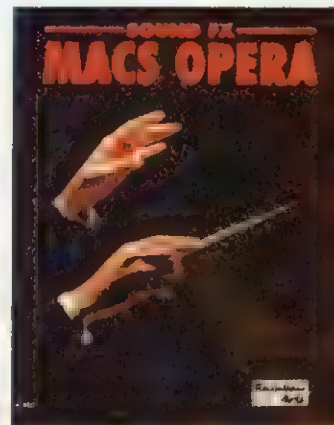


Alles, was man zum Fliegen braucht: Der Thrustmaster kommt in zwei Teilen (links der Steuerknüppel, rechts der Gashebel).

Opern- künstler

Passend für die Rainow-Arts-Soundkarte PC-Soundman bietet die Düsseldorfer Firma nun ein Musikusprogramm an. Mit **Macs Opera** könnt Ihr selber instrumentale Musikstücke basteln. 75 fertige Instrumentalklänge, Beispiellieder zum Reinhören sind gleich mit dabei. Wer sich schon immer als kleiner Mozart fühlte, darf per

Editor komponieren. Macs Opera läuft auf allen PCs in denen eine AdLib, oder Soundblaster-kompatible Soundkarte steckt. Kostenpunkt: 149 Mark. mh



Super- Nintendo

Auf einer Pressekonferenz nahe dem Frankfurter Flughafen ließ Nintendo die Katze aus dem Sack: Das **Super Nintendo Entertainment System** (kurz Super NES) soll in

Jetzt
2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

Amiga	Sega Mega Drive	Gameboy
Atari ST	Lynx	IBM
C 64	CDTV	Game-Gear
		CD-Rom

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr. 9-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 13-18 Uhr

Computershop und Gamesworld

Deutschland höchst offiziell schon im Juli oder August auf den Markt kommen. Damit nicht genug der Überraschungen: Die High-End-Konsole wird inklusive *Super Mario World* für sensationelle 299 bis 329 Mark angeboten. Damit liegt Nintendo preislich deutlich unter dem Mega Drive. Gleichzeitig werden mit *F-Zero*, *Super Soccer* (entspricht *Super Formation Soccer*), *Super Tennis*, *Zelda 3* und *Sim City* hochwertige Module erscheinen. Kostenpunkt der Software: um 100 Mark. Textlastige Programme wie *Zelda 3* und *Sim City* werden nicht nur mit deutscher Anleitung ausgeliefert, sondern bieten sogar auf dem Bildschirm deutschsprachigen Text.

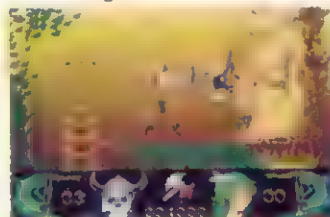
Dank den Fremdanbietern soll bis Weihnachten die Modulpalette auf etwa 30 Titel anwachsen. Klar, daß Firmen wie Konami (*Teenage Turtles 4*, *Super Probotector*) und Acclaim (*Super Wrestlemania*) von Beginn an mit von der Partie sind. In Sachen Kompatibilität gibt's noch keine endgültigen Informationen. Angeblich soll wie beim NES ein Sicherheitschip in den Modulen verhindern, daß man auf dem deutschen System Software aus Japan oder den USA abspielen kann. Sogar mit Modulen aus anderen europäischen Ländern soll die deutsche Konsole nicht kompatibel sein. Das Design des Grundgerätes entspricht übrigens dem japanischen Vorbild. **mg**



Hack'n'Slay

Grafisch äußerst vielversprechend, läuft der *Stormlord*-Nachfolger *Deliverance* demnächst auf allen Amigas ein. Wie schon beim ersten Teil, steuert Ihr einen muskelbepackten Krieger durch in alle Richtungen scrollende Levels und hackt nebenbei diversen Monstern die Rübe ab. Der Test

des grafischen Monsternetzel-Spektakels folgt in der nächsten Ausgabe. **kn**



Pixelmuckis: Deliverance

Letzte Meldung

■ **POWER PLAY live:** Volker "Power-Tip" Weitz steht Euch am 29. Mai im Bremer Kaufhaus Horten Rede und Antwort.

■ **Falcon 3.0** wird jetzt mit deutschem Handbuch ausgeliefert.

■ **Erstmals** ist die CES in Chicago für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Termine: Samstag den 30. Mai, 12 bis 21 Uhr. Sonntag, 9 bis 12 Uhr.

■ **Das Grafik-Adventure Lures of Tempress** wird nun über Virgin-Games veröffentlicht

**Postfach 191341
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Tel. 030/6855693**



Titel	Amiga	IBM/PC	Alles für Piloten	Amiga	IBM/PC
A 320	119,00		Air Transport Pilot ATP		109,00
Abandoned Places	89,00		Microsoft Flight S. Designer	109,00	
Action Masters	89,00	99,00	Flight Simulator 4 Deut. Ver.		179,00
Air Combat Aces	89,00	109,00	Flight Planner	79,00	
Air, Land and Sea	99,00	109,00	Instrument Pilot's West U.S.		229,00
Another World	69,00		Instrument Pilot's East U.S.		229,00
Bane of the Cosmic Forge (D) *	89,00		Hawai Scenery Disk	59,00	
Battle Isle	89,00	109,00	Navigator 4.5		59,00
Battlech 2		99,00	New Facilities Locator		89,00
Birds of Prey	89,00		Sc. Coll. A #7, #11, Japan	109,00	109,00
Black Gold	79,00	89,00	Sc. Coll. B #9, #12, Hawaii	109,00	109,00
Bundesliga Manager Prof	89,00	89,00	Scenery Coll. Great Britain		109,00
Cadaver	79,00	109,00	Scenery Disk 7 Washington	59,00	59,00
Castles		89,00	Scenery Disk 9 Chicago	59,00	59,00
Castles Data Disc		49,00	Scenery Disk 11 Detroit	59,00	59,00
Chess Champion 2175	59,00		Scenery Disk 12		59,00
Cisco Heat	69,00	69,00	Scenery Disk Hawaiian Odyssey	59,00	
Civilization Deutsch		109,00	Scenery Erweiterung Deutschl.	59,00	
Command HQ		99,00	Scenery Japan		49,00
Conquistador	89,00		Scenery San Francisco		49,00
Dark Spyre	89,00				
Deathbringer	69,00	69,00	IBM/PC		
Double Dragon 3	69,00		Soundblaster Pro		499 DM
E.V.I.R.A. 1 Mistress of the Dark	89,00	109,00	Soundblaster V2.0 Deutsch		299 DM
E.V.I.R.A. 2 The Jaws of Cerberus	89,00	109,00	Soundblaster Stereo Chips		63 DM
Epic *	79,00 *		Deskjet 500		998 DM
Eye of the Beholder 2 VGA		89,00	Deskjet 500 C		1698 DM
Falcon 3.0 (E/D)		1 A	NEC P 20		798 M
Fighter Duel	89,00		Quickjoy Turbo		29 DM
First Samurai	79,00		Competition PRO 5000		29 DM
Flight Simulator 2 Deut. Ver.	99,00		Competition PRO Star		35 DM
Floor 13		99,00	Quick Shot		29 DM
Gauntlet 3	69,00		Quickjoy PC Topstar		35 DM
Goblins	79,00	79,00	Norton Utilities		395 DM
			Norton Antivirus		269 DM
			Windows 3.0		398 DM
			Works D 2.0 für Windows		45 DM

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

**Keine unübersichtlichen
Versandkosten mehr.
Wir versenden Software versandfrei
mit UPS**

Golden Eagle	69,00		Norton Commander	298 DM
Great Courts 2	79,00	89,00	Central Point Antivirus	369 DM
Great Napoleon Battles	89,00		DOS 5.0/Windows 3.0/Works 2.0	736 DM
Harlequin	69,00		Word für Windows	1298 DM
Harpoon 1.2.1	99,00	109,00	Turbo Pascal 6.0	389 DM
Harpoon Scenario Edition	59,00	59,00	Champ Mouse	49 DM
Hyperspeed		129,00		
Imperator		89,00		
Jimmy White Whirlw. Snooker	79,00		Amiga	
Kings Quest 5 (D)		149,00	Amiga 500	725 DM
L'empereur		129,00	Amiga 500 plus	849 DM
Larry 5 (D)		129,00	Amiga 2000 C	1299 DM
Lemmings	69,00	99,00	Amiga 3000	
Lemmings Add On	59,00	54,00	25 MHz/2 MB Ram. LPS 525	4150 DM
Lemmings Boot Add On	69,00	79,00	Festplatte SCSI Quantum LPS 525	489 DM
Might & Magic 3 (D)	89,00	109,00	Festplatte SCSI Quantum LPS 120S	799 DM
Monkey Island 2 VGA		89,00	Festplatte SCSI Quantum ProDrive 240	1499 DM
No Greater Glory		99,00	Memory Master	348 DM
Nova 9		109,00	für Amiga 2000 - je weitere 2 MB	200 DM
PC Globe/PC History		239,00	512 KB für Amiga 500	79 DM
PC Globe 4.0		169,00	2 MB für A 500 voll bestückt	279 DM
PC Mensch		169,00	3,5" Laufwerk extern	149 DM
PC Skat		69,00	GVP Controller für A 2000	399 DM
Pegasus	69,00		GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	828 DM
Pinball Dreams	69,00		GVP Contr. mit 120 MB Festpl.	1128 DM
Populous 2	79,00		GVP Controller für A 500	599 DM
Populous World Editor	49,00		GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	1048 DM
Race Drivin *	79,00 *	89,00	GVP Contr. mit 120 MB Festpl.	1348 DM
Red Baron	89,00	109,00	Oktagon 2008 für A 2000	498 DM
Shadow Sorcerer	79,00	89,00	Oktagon 2008 mit 52 MB Festpl.	898 DM
Shuttle		139,00	Oktagon 2008 mit 120 MB Festpl.	1198 DM
Sim Earth *	89,00	119,00	Oktagon 508 für A 500	574 DM
Soul Crysta	79,00		Oktagon 508 mit 52 MB Festpl.	948 DM
Space 1889	89,00	99,00	Oktagon 508 mit 120 MB Festpl.	1298 DM
Space Quest 4	99,00	109,00	Amiga Loads Faster 3 für A 2000	369 DM
Star Trek		89,00	ALF 3 mit 52 MB Festpl.	798 DM
Steigenberger Hotelmanager	59,00	69,00	ALF 3 mit 120 MB Festpl.	1148 DM
Stellar 7	79,00	79,00	Evolution 2.2 Contr. für A 2000	368 DM
Supersoccer von Starbyte	79,00	89,00	Evolution 2.2 mit 52 MB Festpl.	777 DM
The Simpsons	69,00	89,00	Evolution 2.2 mit 120 MB Festpl.	1128 DM
Tomequest		99,00	MultiEvolution A 500 Controller	399 DM
Top League	89,00	109,00	MultiEvolution mit 52 MB Festpl.	777 DM
Uncharted Waters		109,00	MultiEvolution mit 120 MB Festpl.	1128 DM
Wild West World	109,00	109,00	Tastaturabdeckung A 500/A 2000	26 DM
WWF Wrestlemania	69,00	79,00	Gen. Scan GS - 4500 Amiga	398 DM
X-Copy Prof 5 x	89,00		Action Replay MK III A 2000	239 DM
			Action Replay MK III A 500	199 DM
			Viruscope 1.6	59 DM
			Virus Control 3.0	149 DM
			Cordless Mouse Infrarot	

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Ab sofort auch in Btx unter TIME SOFT#

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 10 DM

COMPUTER- SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Police Quest 3	Sierra
2. Willy Beamish	Sierra
3. F-117A Stealth Fighter	Microprose
4. Might & Magic 3	New W. Computing
5. King's Quest 5	Sierra
6. Gunship 2000	Microprose
7. Wing Commander 2	Origin
8. Larry 5	Sierra
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Earl Weaver Baseball	Electronic Arts

TITEL	HERSTELLER
1. Formula 1 Grand Prix	Microprose
2. Whirlwind Snooker	Virgin
3. James Pond 2	Robocod Millennium
4. More Lemmings	Psygnosis
5. Robocop 3	Ocean
6. Birds of Prey	Electronic Arts
7. A 320 Airbus	Thalion
8. Harlaquin	Gremlin
9. Another World	Delphine
10. WWF Wrestle Mania	Ocean

Die Gewinner von Ausgabe 4

Die zwei Game Boys haben gewonnen. Ralf Fichter aus Segen/Oberschelden und Horst Koch aus Heusenstamm. Je ein Spiel geht an Martin Kehrle aus Wadgassen, Arno Heimstedt aus Jerrishoe, Holger Schönmeier aus Seelze, Alexander Hunecke aus Duisburg, Marc Schenhardt aus Eichenau und Christian Bickert aus Bruchsal.

Die Hauptpreise: ein Game Boy (inklusive Game Boy Wars) und das Brettspiel Civilization



VIDEO- SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Romancing Saga	Super Famicom	Square
2. Exhaust Heat	Super Famicom	Seta
3. Dragonball Legend	Super Famicom	Bandai
4. Castlevania 4	Super Famicom	Konami
5. Super Contra	Super Famicom	Konami
6. Yoshi's Egg	NES	Nintendo
7. Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
8. Yoshi's Egg	Game Boy	Nintendo
9. Zelda 3	Super Famicom	Nintendo
10. Adventure Island	Game Boy	Hudson

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Castlevania 4	Super NES	Konami
3. Golf	Super NES	T & E Soft
4. F-Zero	Super NES	Nintendo
5. Super Ghouls'n Ghosts	Super NES	Capcom
6. Super Tennis	Super NES	Nintendo
7. Slim City	Super NES	Nintendo
8. Tiny Toons	NES	Konami
9. John Madden Football	Super NES	Electronic Arts
10. Mega Man 4	NES	Capcom

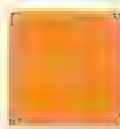


Jeden Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 52). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive Game Boy Wars und das Brettspiel Civilization. Beides stiftete freundlicherweise die Software Maniacs aus Berlin. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ri

LESER-HITS

TITEL
1. (1) The Secret of Monkey Island
2. (2) Lemmings
3. (4) The Secret of Monkey Island 2
4. (3) Bundesliga Manager Professional
5. (10) Turrican 2
6. (5) Battle Isle
7. (—) Eye of the Beholder 2
8. (6) Wing Commander 2
9. (9) Populous 2
10. (12) Wing Commander
11. (11) Pirates
12. (—) Civilization
13. (—) Indiana Jones and the last Crusade
14. (—) Ultima 6
15. (8) Railroad Tycoon
16. (14) Eye of the Beholder
17. (—) Sonic the Hedgehog
18. (—) Mega-lo-Mania
19. (—) Police Quest 3
20. (—) EA Hockey



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen:

Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/ den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das

Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-Wertung** dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER-PLAY**-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

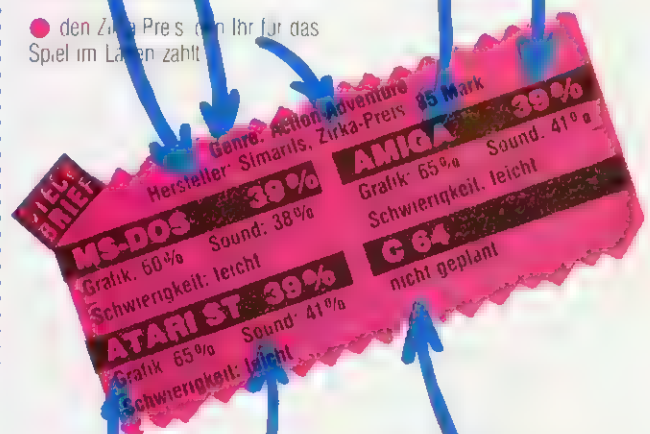
Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-Prädikat** und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation")
- die Bezugsquelle
- den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp



- die Grafikwertung: bei MS-DOS Spielen bewerten wir die VGA-Grafik
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **POWER**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütel Euch vor den Spielen, die mit einer **POWER**-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... Martin Gaksch

Super Contra (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga), Parasol Stars (Amiga)

... Richard Eisenmenger

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Super Wrestlemania (Super Famicom), Project X (Amiga)

... Winnie Forster

Go-Simulator (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom), Dynablasters (Amiga), Starblade (Arcade)

... Volker Weitz

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

... Michael Hengst

Global Conflict (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

... Boris Schneider

A-Mazing Tater (Game Boy), Aces of the Pacific (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

... Knut Gollert

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Project X (Amiga), Smash TV (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga)

Spitzenklasse

Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Knut Gollert kn



Martin Gaksch mg



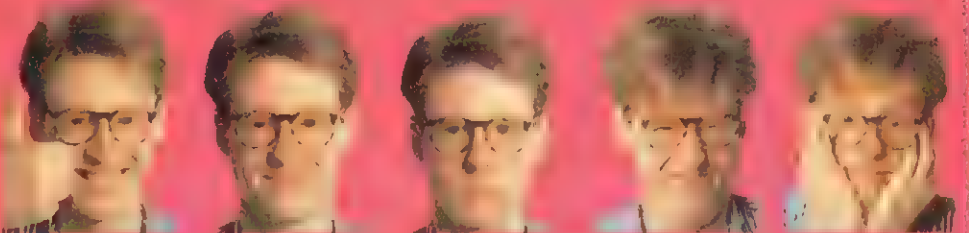
Richard Eisenmenger ri



Michael Hengst mh



Volker Weitz vw



Winnie Forster wi



Boris Schneider bs



Mit Hut und Peitsche



Indy's Arbeitszimmer, eine andere Perspektive als beim letzten Spiel

Sun Stone, Moon Stone und World Stone — der Schlüssel zur Stadt Atlantis



In Atlantis warten viele geheimnisvolle Orte auf Euch

INDIANA JONES 4

Fate of Atlantis

An den Riesenerfolg von *Indiana Jones and the last Crusade* (Teil 3 der Indy-Saga) knüpft die Computerspiele-Abteilung von Lucasfilm mit einem vierten Teil an. Das Besondere: Es handelt sich nicht um ein "Spiel zum Film".

Eines schönen Tages kommt ein aufgeregter Besucher ins Barnett College, in dem Dr. Henry Jones seinen Pflichten als Dozent nachgeht. Der Fremde bittet ihn, eine ganz bestimmte kleine Statuette, die sich im Besitz des Colleges befinden soll, zu zeigen. Der gut-

gesinnte Dr. Jones stöbert im gesamten Haus nach der Antiquität, bis er sie schließlich findet und dem Interessierten zeigt. Doch dieser zieht eine Automatik, reißt das gute Stück an sich und macht sich durch das Fenster auf und davon. Alles, was Indy von dem Räuber zu fassen bekommt, ist dessen Mantel. Der Inhalt der Taschen beweist eine Verbindung zwischen der Statue und Sophia, einer Forscherin aus dem Bekanntenkreis von Indy. Er reist sofort nach New York, wo das rothaarige Fräulein höchst interessante Vorlesungen hält — über Atlantis.

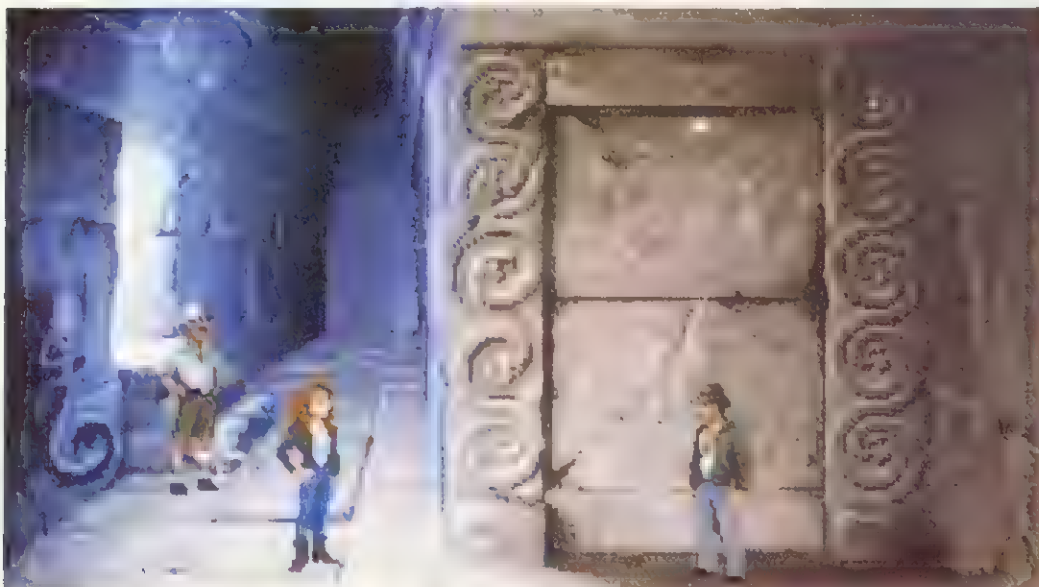
Ein gefundenes Fressen für Indiana Jones: Die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Klar, daß sich alle Archäologen um die Entdeckung des mythischen Kontinents reißen würden. Doch der vorangegangene

Diebstahl hatte eine völlig andere Bewandnis: Die Deutschen, die ebenfalls auf der Suche nach dem Eiland sind, interessieren sich nicht für den kulturellen Aspekt. In Atlantis war ein magisches Metall bekannt, das Unmengen von Energie freisetzt; kein Ver-

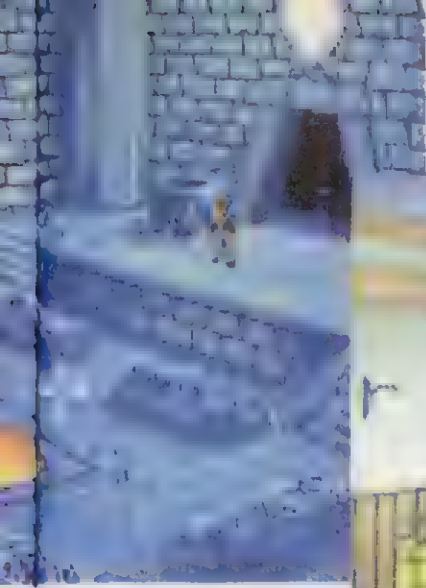
gleich zu irgendwelchen lächerlichen Atomspaltungen. Die Deutschen sind natürlich wie der Teufel hinter dem Zeug her ("Was man da für Bomben bauen könnte!"). Das will Indiana Jones verhindern und beginnt die abenteuerliche Geschichte zusammen mit seiner alten Freundin Sophia.

In Gestalt des peitschenschwingenden Lucasfilm-Helden bereist Ihr die ganze Welt: Amerika, Island, Mexiko, die Azoren, Frankreich, Algerien und Kreta; überall ist Jones zu finden. Mit von der Partie ist die zweite Hauptperson (Sophia). An manchen kniffligen Stellen kann man zu deren Meisterung zwischen beiden Helden geschickt hin- und herschalten. Immer wieder anregend sind sich dabei ergebende Dialoge. Nach dem Motto "was sich liebt, das neckt sich", quasseln sich beide regelrecht unter den Tisch.

Die Steuerung erinnert prinzipiell an die anderer Lucasfilm-Spiele, am meisten natürlich an die Vorhut *The Secret of Monkey Island 2*. Während in den oberen zwei Dritteln des



Schaut Euch das Bild genau an — ist ein POWER-TIP drin



Kein alltägliches Fortbewegungsmittel. Weicher Schalter macht was?



Nachtrag zu Monkey Island 2

In der Ausgabe 1/92 testeten wir den Nachfolger zu Lucasfilm Games' erfolgreicher Piratensatire *The Secret of Monkey Island*. Leider lag uns damals zum Testen nur eine Version vor, in der die Musikstücke noch nicht komplett integriert wurden. Folglich konnten wir den Sound damals auch noch nicht bewerten, was wir an dieser Stelle kurz nachholen möchten. Angesichts eines verbesserten Soundsystems (fließende Übergänge in den Musikstücken, Qualität) einigten wir uns nachträglich auf eine Sound-Wertung von 80 Prozent.

Bildschirms die Handlung film-ähnlich abläuft, teilt sich das untere Drittel in ein Feld für Verben und eines für aufgesammelte Gegenstände. Diese werden seit *Monkey 2* nicht mehr als Wörter, sondern als kleine Symbole dargestellt. Klickt Ihr nun eines der Verben in Kombination mit einem Objekt auf dem Bildschirm oder im Indy-Rucksack an, setzt sich das Sprite sogleich in Be-

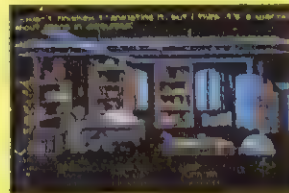


POWER-TIP: Um den Sun Stone von Trottier zu bekommen, braucht Ihr ein Bettlaken, eine Taschenlampe und einen dritten Gegenstand aus Algier.

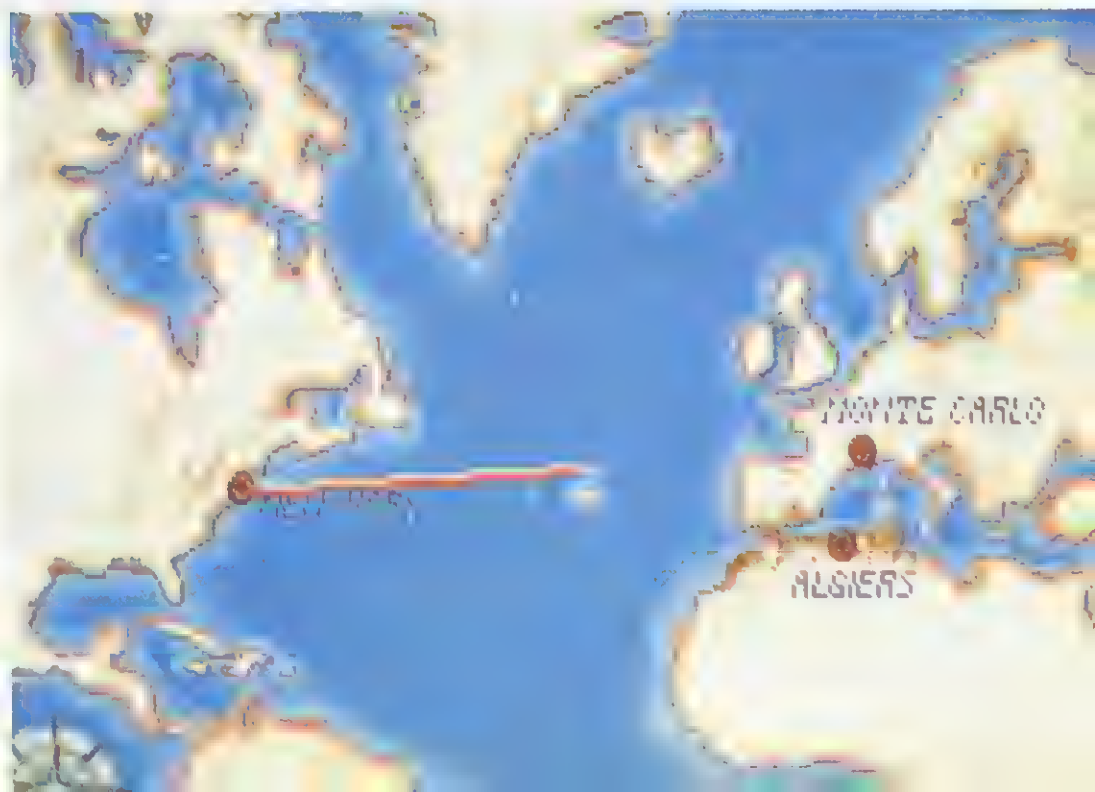
Der Vorgänger

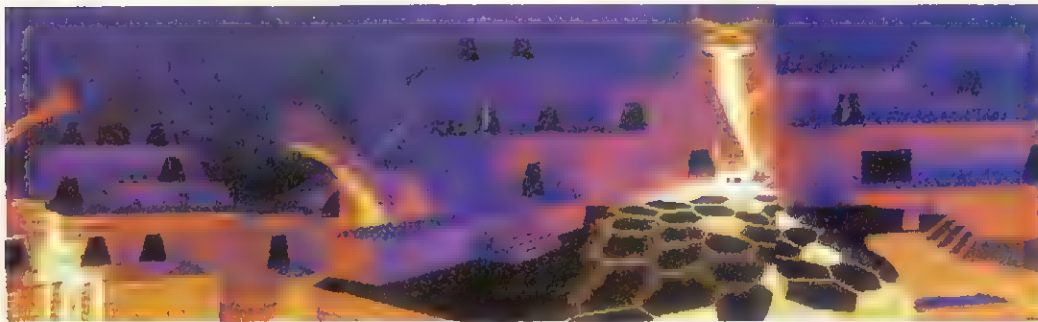
Das erste Indiana Jones Lucasfilm Adventure richtete sich komplett nach dem letzten Teil der Filmtrilogie (*"Indiana Jones und der letzte Kreuzzug"*). Obwohl Lucasfilm auch damals neue Maßstäbe mit dem Spiel setzte, konnte es in der gesamten Handlung nicht hundertprozentig überzeugen. Die Story mußte zwangsläufig an den Film angelehnt werden, wodurch der Spielrahmen etwas eng bemessen wurde. Kurz zur Handlung: Indiana Jones begibt sich mit seinem Vater (gespielt von Sean Connery) auf die Suche nach dem Heiligen Gral, der vor Tausenden Jahren das Blut Christi aufgefangen haben soll. Derjenige, der aus diesem Becher

trinkt, wird unsterblich. Viel Rabatz mit Nazis und anderen Widersachern war gewiß. Schade. Wer den Film schon kannte, amüsierte sich höchstens an witzigen Stellen, der Knobelspaß war etwas zu kurz geraten. Dennoch bleibt *Indiana Jones and the Last Crusade* uneingeschränkt empfehlenswert.

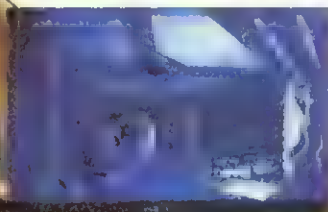
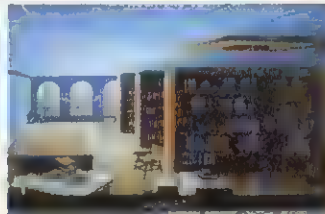


Deutlicher Unterschied: Die Grafik im 3. Teil ist wesentlich simpler.





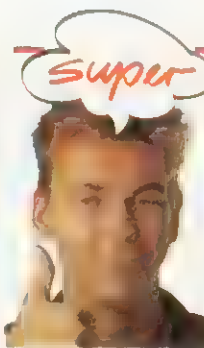
Auch in Atlantis warten einige interessante Rätsel auf Euch. Wie kommt man am geschicktesten über die Schlucht?



Von links oben nach rechts unten: Fünf Etagen des Barnett Colleges im Überblick. Viel Spaß beim Suchen, Indy.



Und dann fängt ein Redakteur beim Indy-Spielen ganz ungezwollt an, das Thema von John Williams nachzupfeilen. Eine Minute später pfeift die ganze Redaktion mit. Wer einmal angefangen hat, *Indy 4* zu spielen, kommt nicht wieder davon los, bis er das Ziel des Spiels erreicht hat. Ungeachtet von Hunger, Wetterbedingungen oder höherer Gewalt; die rechte Hand wächst an die Maus, die linke knetet grübelnderweise selbständig an Kinn oder Lippen. Sämtliche Körperfunktion werden abgeschwächt. Lediglich Gehirn, Augen und Hände sind durchblutet — das Indy-Fieber. Der vierte Teil schlägt alle bisherigen Lucasfilm-Adventures um Längen. In allen Punkten ist *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* beispielhaft: Die Grafik ist superb, jede



Minimalszene wird in ein riesiges Grafikszenario eingepackt (die zwei zauberhaften Bildschirme der Azoren haben nur den Sinn, durch einen kurzen Dialog zu erfahren, wohin man als nächstes reisen muß). Der Sound paßt stilvoll zur aktuellen Umgebung, das Indy-Thema ist immer irgendwo versteckt. Motivation ist gar kein Thema. Im Vergleich zu *Monkey 2* ist der Witz wesentlich stilvoller und mit weniger Klamauk versehen. Die Sprüche von Harrison Ford kommen perfekt rüber. Wer ein wenig aufpaßt, findet sogar ein Zitat aus *Star Wars* — und liegt am Boden. Dieses Spiel ist das absolute Mega-Muß für jeden, der nur einen Funken Begeisterung für Rätsel, Adventures oder Indiana Jones aufbringt. Die Wartezeit hat sich gelohnt.



Der-Mann-der-heißt-wie-ein-Hund: in Sat-1

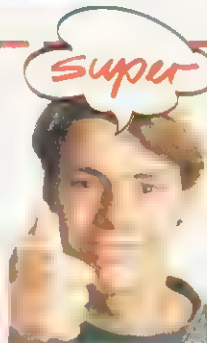
Young Indy

Die Filmtrilogie um den berühmten Archäologen mag zwar ihr Ende gefunden haben. Trotzdem ließ es sich George Lucas nicht nehmen, die Legende in anderer Form weiterleben zu lassen. *Young Indy* ist eine nette TV-Serie, die kürzlich vom Privatsender Sat-1 aufgekauft wurde. Sein Fernsehdebüt hat der halb wüchsige Indiana Jones aber leider erst Ende des Jahres

wegung, die Aktion auszuführen. Auf diese Weise gilt es, knackige Rätsel zu lösen. Das interessante an vielen Indy-Aufgaben ist, daß Gegenstände benutzt werden, die man durch das Spiel richtig kennenlernt. Beispielsweise muß man Zündkerzen auswechseln, Benzin umfüllen, alte Artefakte zusammensetzen, Meßinstrumente und Tauch-Luftatmungsgeräte bedienen.

Die Handlung wurde direkt auf das Spiel zugeschnitten. Immerhin reist Ihr nicht nur um die Welt, sondern betretet zum Ende des Spiels sogar die riesige Stadt Atlantis. Die Computerspieleabteilung pinselt ihre Räume erst einmal schwarz-weiß auf Papier und läßt sie einscannen. Später, wenn die Räume fertig programmiert sind, werden einfach die Skizzen durch colorierte kleine Kunstwerke ausgetauscht. Ebenfalls ein Überbleibsel aus *Monkey 2* ist die Technik, mit der die Sprites durch die Landschaft geschickt werden. Bewegen sich die Figuren nämlich in den Hintergrund, werden sie kleiner; trotzdem agieren sie dort genauso weiter, als stünden sie in voller Größe auf dem Bildschirm.

Seit *Indy 4* in die Redaktion geflattert ist, gibt's für Richie und mich nur noch recht wenig zu tun und zu schreiben. Genauer gesagt: Wir kommen seltsamerweise einfach nicht dazu. "Nur mal eben reinschauen..." lauten früh morgens erste Kommentare. Um 21.30 Uhr sieht man dann endlich vom Monitor auf und stellt mit Entzücken (Arbeit schon vorbei?) und Entsetzen (Nach Haus telefonieren!) fest: "Du Richie, das wird ja schon dunkel... Arggh." Schuld daran ist nur dieser selbstsüchtige Archäologe Indiana Jones. Lucasfilm hat gegenüber *Monkey Island 2* noch eins draufgesetzt. Humor gibt's in rauen Mengen,



dieser ist jedoch so hintergründig, daß er mit dem teilweise derben Klamauk aus *Monkey Island 2* nichts mehr gemein hat. Dank traumhafter Komplexität und im Gegensatz zu *Monkey Island 2* wirklich logischen, nach einigem Überlegen garantierten lösbarer Rätseln ist *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* das für mich beste Lucasfilm-Adventure. Traumhafte Grafik und unzählige Verzweigungen in der Handlung festigen meine Meinung. Lediglich das Anklicken von pixelkleinen Gegenständen macht ab und zu Probleme — darüber sieht man angesichts von Qualität und Quantität jedoch gerne hinweg.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 94%

Grafik: 86% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

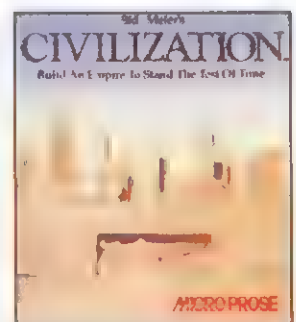
Was versteckte Napoleon unter seinen Uniformrock?



Civilization von Sid Meier

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Civilization, für IBM PC-kompatible Geräte von den Schöpfern von **Railroad Tycoon™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Den Blubb im Nacken



POWER-TIP: Dimensions-Tore sind oft hinter Spiegeln versteckt.

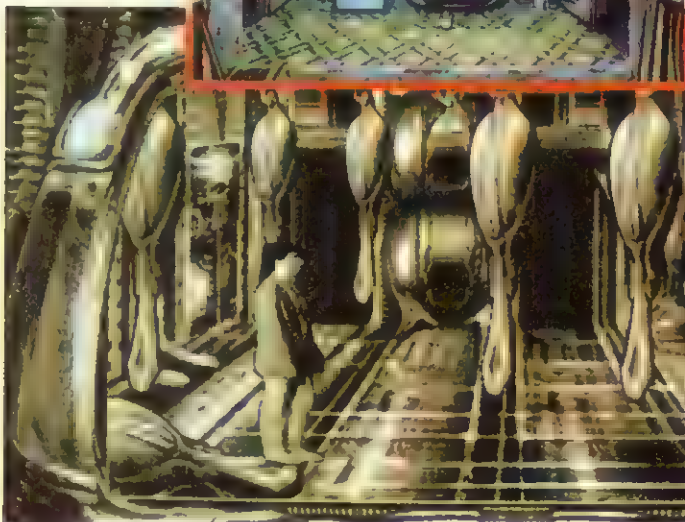
DARK SEED

Mike Dawson hat ein neurologisches Problem: Ein Alien nistet in seinem Kopf. Wie und warum sich der außerirdische Mitesser in Mike's Oberstübchen breitgemacht hat, und wie wir ihn dort wieder vertreiben, davon handelt das Adventure *Dark Seed*. Wir erkunden dabei nicht nur unsere bekannte Welt, sondern düsen im Verlauf der Geschichte durch ein Dimensionstor geradewegs in eine höchst befremdliche Parallelwelt.

Die dunkle Saat ist das erste Projekt der amerikanischen Firma Cyberdreams. Damit sie

auch finanziell aufgeht, hat man sich illustrer Mitarbeiter bedient. Das Programmdesign stammt z.B. von Spiele-Oldie Michael Cranford, seit *The Bard's Tale* kein Unbekannter. Daß auch Maler Geschäftssinn entwickeln und wissen, wie man sich am besten vermarktet, beweist eindrucksvoll H.R. Giger. Seine surreal verkitschten Hirngespinnste findet man nicht nur in Filmen, auf Grußpostkarten und Abreißkalendern von Wohngemeinschaften, sondern nun auch im Computerspiel: Der Meister inspirierte die Grafiker von *Dark*

POWER-TIP: Aspirin gibt's im Badezimmerschrank.



Der Einkauf von Giger hat sich für Cyberdreams gelohnt: Was uns hier an Ekelgrafiken in die Augen schleimt, wird selbst hartgesottene "Gore"-Fans befriedigen. Zusammen mit der schrägen, abgedrehten Schizo-Musik wird's so richtig schön ungemütlich vor dem Monitor. Unser Männchen zoomt brav auf und ab, wenn er im Hintergrund des Bildes verschwindet, die Sprachausgabe ist sogar mit einer AdLib-Karte erstaunlich verständlich und den Grafiken sieht man die begrenzten 16 Farben nicht an. Keine Frage: Technisch



ist *Dark Seed* eine runde Sache. In Sachen Rätsellogeik sieht die Lage schon anders aus: Die etwas abgestandenen Geheimnisse sind vom Schlage: Suche Schlüssel in Raum A und benutze ihn in Raum B, — ein bisschen mehr Fantasie erwarten wir in Zukunft schon. Auch ein zugkräftigerer Handlungsfaden kann nicht schaden, so läuft man etwas ratlos durch die Gegend. Für Einsteiger und Giger-Freaks ist *Dark Seed* durchaus empfehlenswert, Adventure-Puristen und Profis sollten Abstand nehmen.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Cyberdreams, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 74% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

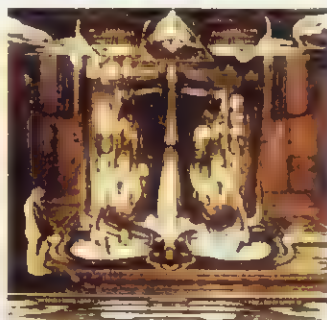
In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Seed und legte bei einem Teil der Bilder wohl auch selbst Hand an.

Ihr steuert Mike Dawson, übrigens auch der Name des



Jetzt bloß keine falsche Bewegung machen

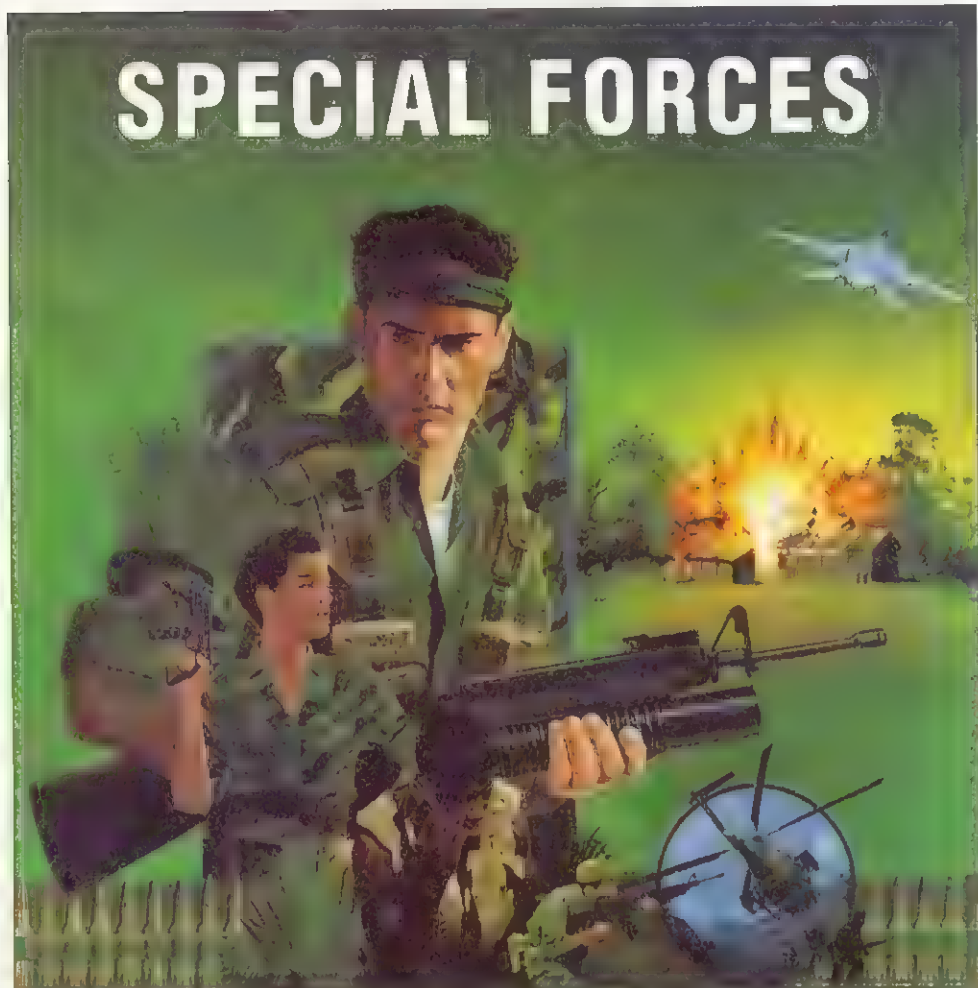
Chefdesigners, in gewohnter Adventure-Tradition durch seine seltsame Welt: Wie bei Sierra-Spielen bewegt sich die Figur frei im jeweiligen Raum. Verlassen wir das Bild, wird eine neue Grafik geladen. Ihr könnt sowohl mit Maus, Joystick oder Tastatur "arbeiten"; am meisten Spaß macht's mit der Maus. Der Cursor verändert sich automatisch, wenn ein Gegenstand von besonderem Interesse ist oder benutzt werden kann.

In einem Textfenster werden bei Bedarf genaue Beschreibungen der einzelnen Räume und Lokalitäten gegeben. Gespräche mit anderen Personen im Spiel werden automatisch geführt und digitalisiert zum Besten gegeben. **vw**

Keine Bange: Die Basis der Außerirdischen.

Schleimig: Die Ankunft in der neuen Welt. (MS-DOS/VGA)

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger**TM. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Delphin — Drama



Dieses Mosaik (Power-Tip) löst einige Fragen

Eco Quest

The Search for Cetus

Auf Schritt und Tritt verfolgen uns heutzutage Umweltschutz, Sondermüll und Algenwucherungen. Da setzen sich doch tatsächlich die Jungs von Sierra zusammen und basteln ein auf Umweltschutz basierendes Adventure. *Eco Quest* nennt sich der Pionier, der Spielspaß mit einem moralischen Aspekt ver-

binden soll. Ihr versetzt Euch in die Rolle des kleinen Addam, seines Zeichens Sohn eines ausgewachsenen Meeresbiologen. Vor kurzem hatten beide einen verletzten Delphin aufgefunden, der sich in einem Thunfisch-Fangnetz verfangen. Nun schwimmt der muntere Geselle wieder quicklebendig im hauseigenen Aquarium der

beiden Umweltschützer. Bei seinen täglichen Übungen mit dem Delphin muß Addam feststellen, daß das Tier keine Probleme hat, mit ihm zu kommunizieren; sprich: zu reden. Die zwei werden dicke Freunde.

Schließlich läßt Addam den Meeressäuger wieder frei, damit er zurück in seine Heimatstadt unter dem Meer schwimmen kann.

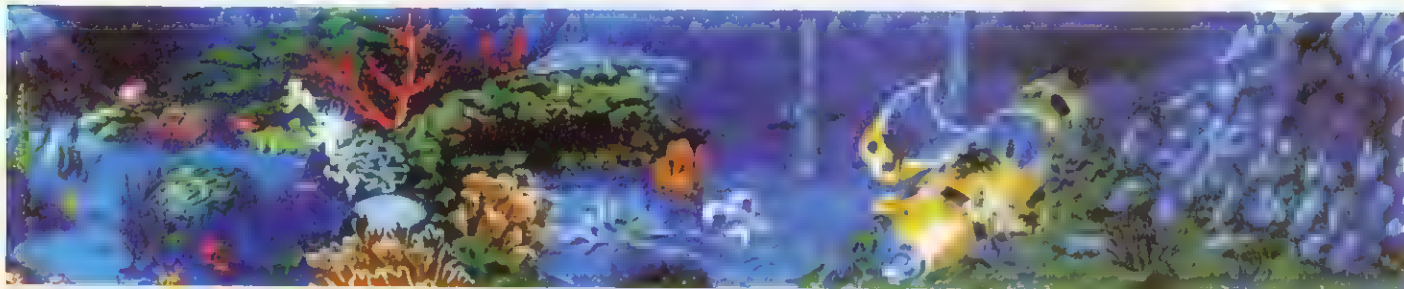
Wochen vergehen, bis Delphineus (so sein Name) wieder bei Addam auftaucht und ihm panisch von den katastrophalen Verhältnissen unter Wasser berichtet. Die Stadt ertrinkt im Müll, viele Bewohner haben sich bereits durch Netze und

scharfe Gegenstände verletzt. Zu guter Letzt ist noch Cetus, der Wal-König der Stadt verschwunden; er sorgte bislang immer für Schutz vor Freßfeinden sowie geordnete Verhältnisse in einer Stadt, die allen Gefahren strotzen konnte. Sofort läßt sich Addam dazu ermutigen, bei der Suche nach dem Wal zu helfen und taucht mit Delphineus in die Tiefe.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Ihr müßt kleine Aufgaben und Rätselchen lösen. Teilweise kommt man durch wildes Herumklicken auf neue Ideen, ein bißchen Grübeln ist allerdings nie falsch. Sierra üblich steuert Ihr das Addam-Sprite durch die algenbewach-



Wunderschöne, stilvolle Grafiken wohin das Auge reicht



GREENPEACE

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,80 DM in Briefmarken beigelegt.

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt _____

Greenpeace e.V., Versetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

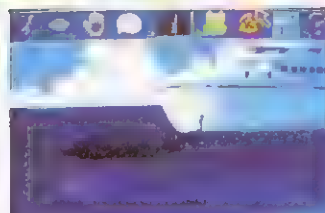
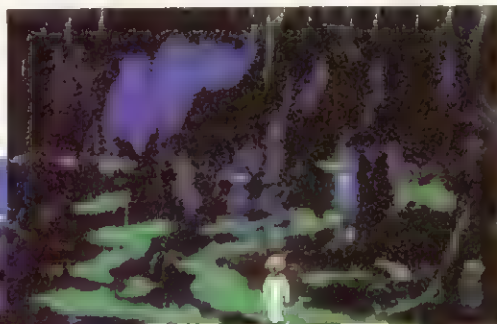
M S B-K Hamburg

**Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen draußen bleiben.**

Das allwissende Orakel stellt Euch drei Fragen



Giftiger Abfall wunderschön verstaubt in einer unterirdischen Höhle — was tun?



POWER-TIP: Sammelt einzelne Müllstücke auf

Thunfisch-Tod

Mag sein, daß sich beim Anblick von *Eco-Quest* bei einigen von uns der Gedanke einschleicht, daß Sierra vielleicht mit der "Öko"-Welle ein paar Mark verdienen will. Selbst wenn man dies unterstellt (was ich nicht glaube), macht *Eco-Quest* mehr Sinn als halbherzige Umweltkampagnen, die einige Politiker (in Deutschland, aber auch international) verzapfen. Jeder von uns fühlt sich angesichts der läglichen eintrudelnden Umweltkatastrophennachrichten zuerst einmal hilflos. Die erste Reaktion: "Was kann ich als einzelner schon dagegen tun?". Die Antwort ist simpel — eine sehr beliebte und vor allem sehr erfolgreiche Methode, sich als einzelner gegen Umweltschaden zu wehren, ist der Boykott. Dadurch trifft man die schlimmsten Ökoschlingel am Lebensnerv: dem Geld. Nur als Beispiel dient hier der "Thunfisch"-Boykott. Wie wir alle wissen (kommt auch in *Eco-Quest* vor), wurden und werden noch immer Thunfische in Schleppnetzen gefangen. Das Problem dabei ist, daß sich in diesen Netzen auch zahlreiche andere Meerestiere, und hier vor allem Delphine, verfangen und sterben. Wer beim Einkauf darauf achtet, nur Thunfisch zu kaufen (wenn überhaupt), der nicht durch Schleppnetzerei gefangen wurde (steht auf der Dose drauf), dreht jenen Firmen den Geldhahn zu, die partout von dieser Art der Raubfischerei nicht lassen wollen. Wenn Ihr auf den Kauf solcher Produkte verzichtet, macht dies vielleicht nicht viel aus. Aber bedenkt, daß Hunderte oder gar Tausende das gleiche tun. Einen solchen Einbruch kann sich keine Firma auf Dauer leisten und die Bösewichte besinnen sich eines Besseren und steigen auf eine andere Fangmethode um. mh

sene Unterwasserwelt, könnt Gegenstände aufnehmen und sie benutzen. Mit Hilfe eines neuen Icons in der Symbolleiste sammelt Ihr am Meeresboden herumliegenden Müll auf. Nach dem Motto "für jede gute Tat ein paar Punkte" spielt Ihr Euch von Etappe zu Etappe, bekommt ständig neue Grafiken zu Gesicht. Algenwucherungen und große von Menschenhand errichtete Meereschrottplätze; traurig, was man so alles im Meer wiedererkennt. Während Euren Tauchaktionen erklingt atmosphärischer Sound, der stark an Hintergrundmusik themenähnlicher Dokumentarfilme erinnert. ri

Kontaktadressen

Wollt Ihr Euch im Bereich Umweltschutz noch etwas mehr engagieren, hier noch mal die wichtigsten Adressen und Telefonnummern.

GREENPEACE
Vorsätzen 53
2000 Hamburg 11
Tel.: 040/31186-0

ROBIN WOOD
Lahnstraße 65
2800 Bremen 1
Tel.: 0421/500405

DEUTSCHER TIERSCHUTZBUND
Baumschulallee 15
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/631005

Diesmal muß ich die Sierra-Jungs loben. Nach den etwas schnöderen *Larry*- und *Kings-Quest*-Folgen kommt mit *Eco Quest* endlich mal wieder eine neue Idee; zwar im alten Stil verpackt, aber wunderschön verwirklicht. Jetzt meinen sicher viele von Euch "Umweltschutz Handlung ist etwas mager, die auch noch auf meinem Computer — nein dankt!"; in *Eco Quest*



wird das Thema aber sehr liebevoll behandelt. Super Grafiken, stimmungsvoller Sound, witzige Rätsel; was zum unendlichen Spielglück fehlt, ist etwas Quantität. Der Durchschnittsspieler hat *Eco Quest* in wenigen Tagen durchgespielt. Die Handlung ist etwas mager, die Story zu kurz. Alles übrige stimmt.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirk-Preis: 130 Mark

MS-DOS 73%

Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

POWER Station

(Großhandel, kein Einzelverkauf, Händleranfragen erwünscht)

PRESENTS: TOP TITLE,
LOW PRICE!!



	Amiga	PC	C 64
NORTH & SOUTH	19,95	19,95	
SHERMAN M4	19,95	19,95	
TENNIS CUP	19,95	19,95	
IRON LORD	19,95	19,95	
ATF II	19,95	19,95	

Mit deutscher Anleitung

SUPAPLEX	39,95		
F16 COMBAT PILOT	29,95	29,95	19,95



Alle Spiele mit deutscher Anleitung

	Amiga	C 64
GAUNTLET II	29,95	19,95
HEROES OF THE LANCE	29,95	19,95
INDY LAST CRUSADE	29,95	19,95
TURBO OUTRUN	29,95	19,95
W.C. LEADERBOARD	29,95	19,95
CALIFORNIA GAMES	29,95	19,95
GAMES SUMMER EDITION	29,95	19,95
IMPOSSIBLE MISSION II	29,95	19,95

Demnächst auch für PC!!

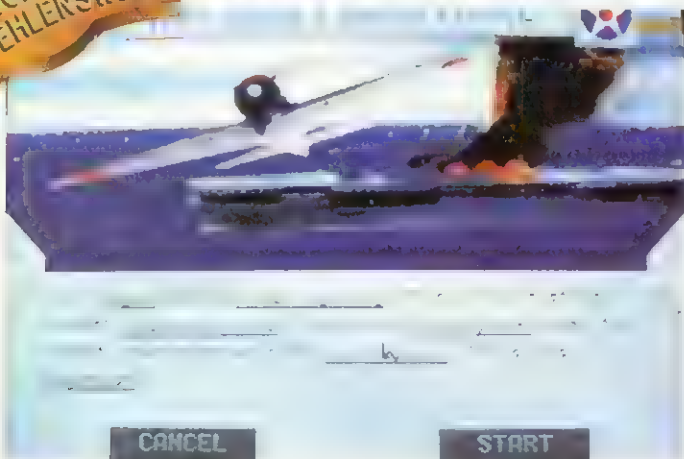


Alle Spiele mit deutscher Anleitung

	Amiga	C 64	Atari
TREASURE ISLAND DIZZY	29,95	19,95	29,95
MIG 29 SOVIET FIGHTER	29,95	19,95	29,95
FANTASY WORLD DIZZY	29,95	19,95	29,95
SWORD & THE ROSE	29,95	19,95	29,95
SPELLFIRE THE SORCERER	29,95	19,95	29,95
CJ'S ELEPHANT ANTICS	29,95	19,95	29,95
SPIKE IN PENNSYLVANIA	29,95	19,95	
LITTLE PUFF IN DRAGON	29,95	19,95	

Vertrieb: Power Station, Großhandel
Nakatenstr. 2, 4050 Mönchengladbach 1
Tel. 02161-490555, Fax 02161-490562

Der Thronfolger



Wer will, kann eine historische Mission nachfliegen oder sich im Luftkampf einem Fliegeras stellen (MS-DOS/VGA)

Am 7. Dezember 1991 jährte sich ein Ereignis zum fünfzigsten Mal, an das viele amerikanischen Staatsbürger mit Schrecken zurückdenken. An besagtem 7. Dezember 1941 bombardierten japanische Flugzeuge den Hafen Pearl Harbour und versenkten einen Großteil der amerikanischen Pazifikflotte — der zweite Weltkrieg wurde vor die Haustür der USA getragen. Schiffe und Flugzeuge waren im Pazifikkrieg von entscheidender Bedeutung, um die Entfernungen der teilweise weit auseinanderliegenden Kampfschauplätze zu überbrücken. Einige der berühmtesten See- und Luftschlachten des zweiten Weltkrieges wurden dort ausgefochten. Der Kampf um die Insel Midway (übrigens in *Battle of Midway* mit Starbesetzung verfilmt), bei der die japanische Flotte empfindlich getroffen wurde, soll hier als Beispiel dienen.



In der Nacht sind alle Flieger grau: Orientieren müßt Ihr Euch an den Originalsternbildern (MS-DOS/VGA)

Jedes Cockpit hat eine andere Grafik (MS-DOS/VGA)

Die Pixelprofis der Firma Dynamix haben sich des martialischen Pazifik-Szenarios angenommen und eine neue Flugsimulation daraus gemacht. *Aces of the Pacific* heißt das Programm und ist der offizielle Nachfolger der Edelsimulation *Red Baron*. Außer dem Schauplatz hat sich an den spielerischen Optionen von *Aces of the Pacific* gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Wer schon mit *Red Baron* seine ersten Flugstunden hinter sich hat, fühlt sich in der Menüumgebung der Fortsetzung wie zu Hause.

Auf Wunsch steuert Ihr Eure bevorzugte Lieblingsmaschine wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite. Unter dem Sternenbanner fliegt Ihr entweder für die US-Navy, die Marine oder die Air



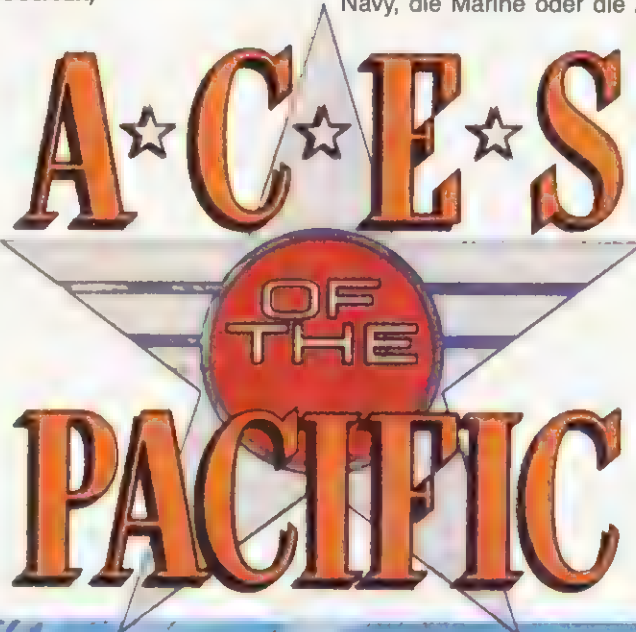
Auf Knopfdruck stehen verschiedene Blickwinkel (hier von außen) zur Verfügung (MS-DOS/VGA)



In diesem umfangreichen Menü wird der Schwierigkeitsgrad angepaßt (MS-DOS/VGA)

Force; unter japanischer Flagge für die Marine oder die Luftwaffe. Je nach ausgesuchter Truppenart startet Ihr die unterschiedlichen Missionen entweder von einem Flugzeugträger oder einer Inselstartbahn.

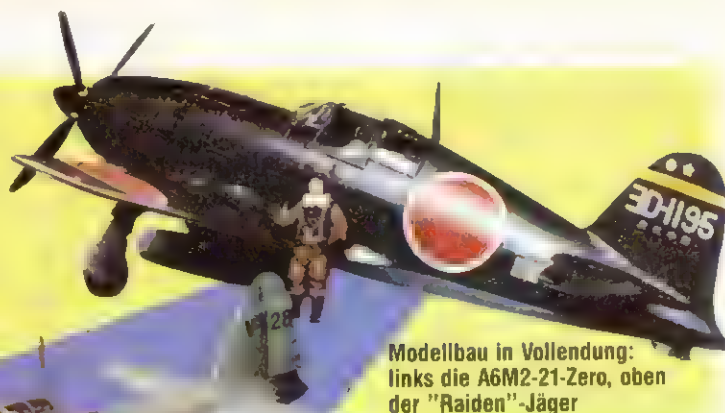
Neben zahlreichen Einzelmissionen bietet *Aces of the Pacific* einen "Campaign"-Modus, in dem Ihr einen bestimmten oder den kompletten Zeitraum des Pazifikkrieges durchfliegt. Die Missionen werden im "Campaign"-Modus zufällig verteilt, und Ihr habt keinerlei Einfluß auf Tageszeit oder Wetterlage. Um sich an die einzelnen Aufträge zu gewöhnen, können neue Piloten mit den Soloeinsätzen üben. Im obliga-



Bauwerk

Wer zum Spiel das passende Flugzeugmodell besitzen möchte, kann auf verschiedene Bausätze der Firma Dickie-Tamiya zugreifen. Diese haben in ihrem weitgefächerten Sortiment vor allem verschiedene japanische Kampfflugzeuge, die im Pazifikkrieg Verwendung fanden. Schmuckstück einer jeden Modellsammlung ist das Jagdflugzeug

"A6M2-21-Zero (Zeke)" oder "Hayate"-Jäger im Maßstab 1:48. Wasserrfans finden im neuesten Tamiya-Katalog auch einige der Schiffe, die in der Simulation auftauchen. Darunter das Schlachtschiff "Yamato" und deren Schwesterschiff, die "Musashi" im Maßstab 1:350, sowie diverse Flugzeugträger im kleineren Maßstab 1:700.



Modellbau in Vollendung: links die A6M2-21-Zero, oben der "Raiden"-Jäger

torischen "Trainings"-Modus ist Eure Kiste unzerstörbar, und Ihr dürft in Ruhe üben. Wer damit nicht mehr gefordert ist, kann auf vorgefertigte historische Einsätze zurückgreifen, sich im Luftkampf berühmten Fliegerassen stellen, in Einzelsätzen Bomber eskortieren (oder abfangen), Schiffe attackieren, Bodenziele angreifen oder einen Luftkampf gegen eine gegnerische Flugzeugstaffel absolvieren. Die meisten Einsätze fliegt Ihr nicht allein, sondern in Begleitung. Während des Fluges werden den computergesteuerten Piloten der Begleitmaschinen auf Tastendruck Befehle erteilt ("Fliege tiefer", "Greife an" usw.).

Habt Ihr Eure Wahl des Einsatzes, der Nation und des

Flugzeuges getroffen, kann der Schwierigkeitsgrad Euren fliegerischen Fähigkeiten entsprechend angepasst werden. Wie in *Red Baron* stehen knapp zwölf verschiedene Einstellungen zur Verfügung, die die Fliegerei schwerer oder leichter machen. Hier wird geregelt, ob das Flugzeug beschädigt werden kann, ob Ihr unbegrenzt Treibstoff und Munition an Bord habt, wie intelligent sich die Gegner verhalten

und ob sich das Wetter auf das Flugverhalten auswirkt. Je schwieriger ein Auftrag, desto höher wird der sogenannte "Missionsmultiplikator", mit dem die erzielte Punktzahl errechnet wird. Je schwerer Ihr spielt, desto mehr Punkte, Orden und Beförderungen winken. Fliegt Ihr im "Superleichtmodus", gibt's halt weniger Punkte und somit weniger Auszeichnungen. Dies ist besonders im "Campaign"-Modus wichtig — hier kommt's auf Punkte an.

"Film" einsteigen und die Mission selber weiterfliegen. So kann jeder Film nachträglich nochmals geändert werden.

Gesteuert wird *Aces of the Pacific* am besten mit einer Mischung aus Maus und Joystick. Findet die Maus bei den zahlreichen Menüs Verwendung, fliegen sich die einzelnen Flugzeuge am angenehmsten mit einem ordentlichen Joystick. Besitzer eines *Thrustmaster*-Joysticks (siehe Bericht in diesem Heft) werden besonders verwöhnt. So läßt sich mit Joystick eins die Flugbahn kontrollieren, während Joystick zwei für Geschwindigkeit und einige Zusatzfunktionen eingesetzt wird. Eine Extrasteuerungsoption für Ruderfußpedale ist ebenfalls implementiert. mh

Mit *Aces of the Pacific* hat sich Dynamix endgültig einen Platz in der Simulationsoberliga erobert. Spötter könnten sagen, daß sich bei *Aces* gegenüber dem Vorgänger nicht allzuviel geändert habe — aber an den opulenten Spieloptionen, sowie den exquisiten Missionen, die sowohl für Einsteiger als auch ausgefuchste Pixelpiloten genügend Flugstoff bieten, gab's kaum etwas zu verbessern. Aber das Wichtigste: *Aces of the Pacific* macht, trotz des bedenklichen Hintergrundeszenarios, einen Riesenspaß. Erfreulich dabei: Das umfangreiche Handbuch entbehrt jeglicher patriotischer



Lobhudelei und setzt sich mit dem historischen Zeitraum neutral und informativ auseinander. Realitätspuristen, denen es nicht genau genug sein kann, werden sicherlich bei dem beinhalten *Falcon 3.0* besser aufgehoben sein. Wer aber, ohne unzählige Tasten und Instrumente auswenig zu lernen, sofort loslegen möchte, bekommt viel Flugzeug fürs Geld. Einziger Wermutstropfen: Die gesteigerte Grafikfülle fordert ihren Hardwarepreis. Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß, trotz variabel einstellbarer Grafikpracht, ein zuckeliges Vergnügen.

Endlich in der Luft, seht Ihr die Umgebung durch die Windschutzscheibe des Cockpits in 3-D-Grafik. Entgegen der ursprünglichen Aussage von Dynamix sind die Flugzeuggrafiken nicht im Bitmap-Stil gezeichnet, sondern wie gewohnt aus 3-D-Flächen zusammengesetzt; Nur besondere grafische Effekte wie Flammen und Rauch, die aus angeschossenen Maschinen oder Schiffen schlagen, sind pixelgetreu gezeichnet. Geblieben sind natürlich die beliebten Licht- und Schatteneffekte, sowie verschiedene Tageszeiten inklusive Dämmerung und finstere Nacht. Wollt Ihr das Geschehen aus einer anderen Perspektive betrachten, bietet *Aces of the Pacific* eine umfangreiche Auswahl an externen Blickwinkeln an.

Wer seine Lieblingsmissionen für die Nachwelt aufzeichnen möchte, bedient sich des eingebauten "Videorecorders", um am Ende eines Einsatzes die Mission als "Film" auf die Festplatte zu speichern. Für ganz Neugierige sind gleich ein paar vorgefertigte "Filme" im Programm enthalten. Der Gag dabei: Ihr dürft in den



Flugzeuge und Schiffe lassen sich einzeln betrachten: Eine "Zero", eine "Oscar", ein amerikanischer Flugzeugträger, ein amerikanischer Frachter (von oben nach unten)

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 86%

Grafik: 82% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

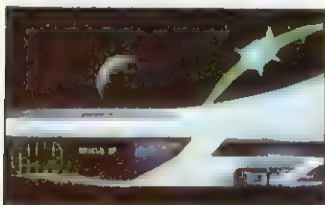
Die Rache der REXXonen



Laser frei: Die außerirdische Minenkolonie liegt im Dauerfeuer.

Epic

Im nächsten Jahrtausend ist Weltuntergang: Die gute alte Sonne entschließt sich entgegen allen astronomischen Voraussagen, zwei Milliarden Jahre zu früh zu explodieren. Als hätte die Menschheit an diesen unfreundlichen Aussichten nicht schon genug zu knabbern, nutzen Außerirdische die Gunst der Stunde und wollen unseren Nachfahren an die Gurgel. Bevor Mutter Erde in ihre geologischen Einzelteile zerfällt, wird deshalb kurzerhand eine riesige Flotte in Marsch gesetzt, die die gesamte Menschheit in ein sicheres Nachbarsystem bringen soll. Leider sind diese Generationsraumschiffe relativ langsam und schlecht bewaffnet — ein gefundenes Fressen für die Abfangflotten der feindlichen REXXonen.



Ein Blick aus dem Seitenfenster



Perspektive nach Wahl

Die Zukunft der Menschheit wäre spätestens hier beendet, gäbe es nicht die Kampfstaffel der "Epic-Fighters", einer schnellen Einsatztruppe von Raumjägern. Diese kleinen Flitzer sind der einzige Schutz der interstellaren Karavane auf ihrem Weg durch das feindliche Territorium der REXXonen. Am Steuerknüppel einer dieser Kampfmaschinen müßt Ihr neun haarsträubende Missionen überstehen, bevor Ihr Euch befriedigt zurücklehnen dürft.

Der Raumkampsimulator Epic konfrontiert den Piloten mit prinzipiell zwei unterschiedlichen Auftragsarten. Da sind zum einen die reinen Kampfaufträge im Weltall: Ihr

bahnt der eigenen Flotte z.B. einen sicheren Weg durch ein Minenfeld, wehrt Angriffe feindlicher Jäger ab oder fliegt Geleitschutz für das Mutterschiff. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der Einsatzpläne sind Missionen auf Planeten.

Hier gilt es, geheime Kommandozentralen und Industriekomplexe der REXXonen zu zerstören. Da alle Missionen aufeinander aufbauen, ändert sich automatisch der Handlungsablauf, wenn ein Auftrag nicht vollständig erledigt wurde. Gelingt es z.B. nicht, eine Radarstation zu zerstören, werden die Feinde gewarnt und der nächste Auftrag gestaltet sich entsprechend schwieriger. Damit das Piloten-



Klar zum Landen: Planet voraus...



Feind-Flotte im Anmarsch



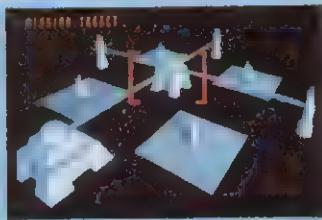
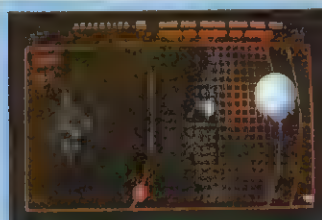
Die Programmierer von Epic dürften besonders Simulationstiefern keine Unbekannten sein. Die im Frühjahr 1989 von Martin Kenwright und Philip Allsopp gegründete Firma Digital Image Design zeichnet unter anderem verantwortlich für die Flugsimulation *F-29 Retaliator*, ein Musterbeispiel für schnelle Vektorgrafiken und Ocean's *Robocop 3*. Mit Epic hat man nun erneut die eigenen technischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Die in der Nähe von Liverpool beheimatete Firma arbeitet schon mit Hochdruck an einem neuen, diesmal wieder klassischen Flugsimulator. Außerdem ist bereits *Epic 2* geplant. Diese Fortsetzung wird dann nur auf CD-ROM erscheinen.

handwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit Energieschirmen und knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich alsbald feindliche Jäger an Eure Fersen, die für weiteren Ärger sorgen.

Wie in "normalen" Flugsimulatoren, seht Ihr die Planeten- und Weltraum-Kampfgebiete durch die Frontscheibe Eures "Epic-Fighters". Mit den "F-Tasten" stehen weitere sechs Blickwinkel auf Abruf



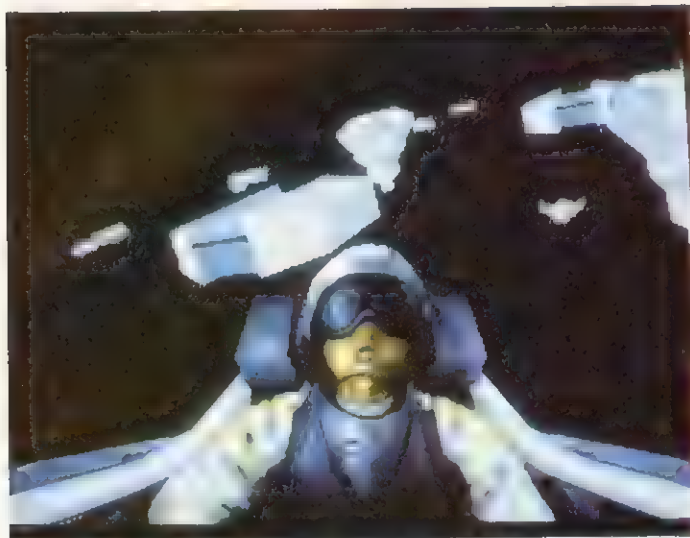
Das Mutterschiff im Fadenkreuz. Jetzt heißt es schnell sein.



Vor jedem Einsatz gibt's ein Briefing durch den Kommandanten



Ein feindlicher Kreuzer löst sich in seine Bestandteile auf



An unterschiedlichen Spielperspektiven herrscht kein Mangel

bereit — zur besseren Übersicht lassen sich alle Armaturen ausblenden. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus.

Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einem kleinen Radarschirm die aktuelle Position verfolgen, wobei Freund und Feind durch unterschiedliche farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Handwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als acht verschiedene Laser- und Phaser-Arten laden zum Pulverisieren

ein. Wer den Hochenergiestrahlern nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. Um die Lebensdauer des eigenen Schiffes etwas zu erhöhen, ist ein Hochenergie-Überladungsschirm eingebaut, der sich selbsttätig auflädt. Sollte der Gegner ein Feuergefecht doch zu seinen Gunsten beenden, stehen zwei Ersatzschiffe und zwei geklonte Ersatzpiloten bereit. Wer sein Personal allzu freigiebig in der Schlacht verheizt, scheitert und muß die entsprechende Mission von vorne beginnen — zum Glück gibt's nach jedem erfolgreichen Auftrag ein Paßwort. ww



Die Einsätze führen auch auf Eisplaneten

Power-Tips

Mission eins: Genau das Richtige, um sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Trotz Zeitnot dürfte es keine Schwierigkeiten bereiten, einen Korridor durch das Minenfeld freizu-schießen. Vorsicht vor dem einsamen Feindgleiter: Wer sich in unnötige Luftkämpfe einläßt, läuft Gefahr, in die nächste Mine zu donnern.

Mission zwei: Bevor die Radaranlage das Zeitliche segnet, muß der Generator für den Sicherheits-schirm ausgeschaltet werden. Ein-fach einer der Straßen folgen. Hier gilt, wie bei allen Bodenmissionen Vorsicht vor Laserstellungen.

Prinzipiell ist es besser, in brenzligen Situationen Fersengeld zu geben, als sich gleich in das heftigste Kampfgetümmel zu stürzen. Feindliche Jäger nehmen nur selten die Verfolgung auf. Abdrehen, und die Gegner überraschend aus einer anderen Richtung angreifen. Laserstellungen sind besonders anfällig für zielsuchende Raketen.

Mit *Epic* fühlt man sich unversehens in die actionreichsten Momente einer "Kampfstern Galactica"-Episode versetzt: Star-buck zieht die Gurte fest, Apollo haut den Nachbrenner rein und den Zylonen tränen die Augen. Die feindlichen Polygonschiffe



dernis oder touchiert den Planetenboden. Die zweite erwähnenswerte Schwachstelle: Piloten leiden schnell unter Orientierungsproblemen.

Alle Raumkämpfe finden auf einer eng begrenzten Spielebene statt. Verlaßt man mit dem eigenen Schiff diese

Ebene nach oben oder unten, findet man nur mit Glück und Erfahrung zurück ins Kampfgetümmel — das eingebaute Radar hilft leider nicht weiter. Trotz dieser Makelpunkte ist *Epic* ein außergewöhnliches Actionspiel. Es macht jede Menge Spaß, im Sauseschritt durch das All zu düsen und dabei hemmungslos zu "lasern". Für den zweiten Teil wünsche ich mir etwas mehr Story.

so um die Ohren. Die fixe Pracht wird durch reichlich Soundeffekte und klassische Musikstücke weiter aufgewertet. Leider ist die Schnelligkeit des Programms gleichzeitig auch der größte Nachteil. Die Maussteuerung ist derart sensibel, daß schon das kleinste Verreißen zur Katastrophe führen kann. Wer dann nicht in Sekundenbruchteilen reagiert, donnert mit Sicherheit in das nächste Hin-

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 78% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



02151 / 396071

Versandbedingungen Bei Vorkasse + DM
6,00, bei Nachnahme + DM 8,00

Bestellung telefonisch täglich 24 Stunden
OHNE ANRUFBEANTWORTER
Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich
FROG-SOFT R GUTOWSKI,
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
Amiga 1000	1.3	5.0
Amiga 2000	2.0	5.0
Amiga 3000	3.0	5.0
Amiga 4000	4.0	5.0
Amiga 5000	5.0	5.0
Amiga 6000	6.0	5.0
Amiga 7000	7.0	5.0
Amiga 8000	8.0	5.0
Amiga 9000	9.0	5.0
Amiga 10000	10.0	5.0
Amiga 11000	11.0	5.0
Amiga 12000	12.0	5.0
Amiga 13000	13.0	5.0
Amiga 14000	14.0	5.0
Amiga 15000	15.0	5.0
Amiga 16000	16.0	5.0
Amiga 17000	17.0	5.0
Amiga 18000	18.0	5.0
Amiga 19000	19.0	5.0
Amiga 20000	20.0	5.0
Amiga 21000	21.0	5.0
Amiga 22000	22.0	5.0
Amiga 23000	23.0	5.0
Amiga 24000	24.0	5.0
Amiga 25000	25.0	5.0
Amiga 26000	26.0	5.0
Amiga 27000	27.0	5.0
Amiga 28000	28.0	5.0
Amiga 29000	29.0	5.0
Amiga 30000	30.0	5.0
Amiga 31000	31.0	5.0
Amiga 32000	32.0	5.0
Amiga 33000	33.0	5.0
Amiga 34000	34.0	5.0
Amiga 35000	35.0	5.0
Amiga 36000	36.0	5.0
Amiga 37000	37.0	5.0
Amiga 38000	38.0	5.0
Amiga 39000	39.0	5.0
Amiga 40000	40.0	5.0
Amiga 41000	41.0	5.0
Amiga 42000	42.0	5.0
Amiga 43000	43.0	5.0
Amiga 44000	44.0	5.0
Amiga 45000	45.0	5.0
Amiga 46000	46.0	5.0
Amiga 47000	47.0	5.0
Amiga 48000	48.0	5.0
Amiga 49000	49.0	5.0
Amiga 50000	50.0	5.0
Amiga 51000	51.0	5.0
Amiga 52000	52.0	5.0
Amiga 53000	53.0	5.0
Amiga 54000	54.0	5.0
Amiga 55000	55.0	5.0
Amiga 56000	56.0	5.0
Amiga 57000	57.0	5.0
Amiga 58000	58.0	5.0
Amiga 59000	59.0	5.0
Amiga 60000	60.0	5.0
Amiga 61000	61.0	5.0
Amiga 62000	62.0	5.0
Amiga 63000	63.0	5.0
Amiga 64000	64.0	5.0
Amiga 65000	65.0	5.0
Amiga 66000	66.0	5.0
Amiga 67000	67.0	5.0
Amiga 68000	68.0	5.0
Amiga 69000	69.0	5.0
Amiga 70000	70.0	5.0
Amiga 71000	71.0	5.0
Amiga 72000	72.0	5.0
Amiga 73000	73.0	5.0
Amiga 74000	74.0	5.0
Amiga 75000	75.0	5.0
Amiga 76000	76.0	5.0
Amiga 77000	77.0	5.0
Amiga 78000	78.0	5.0
Amiga 79000	79.0	5.0
Amiga 80000	80.0	5.0
Amiga 81000	81.0	5.0
Amiga 82000	82.0	5.0
Amiga 83000	83.0	5.0
Amiga 84000	84.0	5.0
Amiga 85000	85.0	5.0
Amiga 86000	86.0	5.0
Amiga 87000	87.0	5.0
Amiga 88000	88.0	5.0
Amiga 89000	89.0	5.0
Amiga 90000	90.0	5.0
Amiga 91000	91.0	5.0
Amiga 92000	92.0	5.0
Amiga 93000	93.0	5.0
Amiga 94000	94.0	5.0
Amiga 95000	95.0	5.0
Amiga 96000	96.0	5.0
Amiga 97000	97.0	5.0
Amiga 98000	98.0	5.0
Amiga 99000	99.0	5.0
Amiga 100000	100.0	5.0

Sehr geehrter Kunde, die Spiele "Wing Commander" und "Sim Earth" für den Amiga erscheinen Mitte des Jahres. Wir können jedoch schon Vorbestellungen entgegennehmen. Außer den hier aufgeführten Programmen führen wir noch ca. 4500 andere Artikel.

IBM Hardware			
Flurdbord	279	Adlib	239
Soundblaster 2.0	328	CD Rom Lapt 1	859
Soundblaster pro	629	CD ROM intern	859
		CD ROM extern	1179
AMIGA 500			
1 MB Speichererweiterung			259
512 KB Sps cherweiterung			99
Kickschutzschaltplatine mit ROM 1.3 (A500+)			59
AMIGA 2000			
2 MB bis 8 MB erweiterbar			449
Laufwerke Amiga			
intern 3,5	169,-	extern 3,5	179,-
Mäuse			
Hightres Maus inkl. Mousepad			69
Optische Maus für Amiga			119
Optische Maus für PC			139
Joystick			
Gravis für Amiga oder PC			84,50

Technik, die begeistert



Satte 32 Farben im Pal-Overscan-Modus — der zweite Level



Team 17, Englands neuester Stern am Softwarehimmel, leuchtet weiter. Dem bemerkenswerten Einstandsspieler *Alien Breed* folgt nun mit *Projekt X* eine reinrassige Horizontalballerei à la *Nemesis*.

Wieder kämpft sich der Spieler ins nächste Jahrtausend, plagt sich mit mutierten biomechanischen Insekten und muß deren Heimatplaneten Ryxx in die Luft jagen. Um ins Hauptlabor zu gelangen und dieses mit gezielten Bombenwürfen zu zerstören, müßt Ihr vorher fünf lange Levels überstehen. Vom Weltraum geht's an die Oberfläche des Planeten, von dort aus in einen Vulkan, einen unterirdischen See und in die Station der Mutanten. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Obermütz und eine Speed-Bonusrunde. Das letzte Level dient als Vorspann vom Abspann. Hier müssen die Entlüftungsschächte der Station mit Bomben getroffen werden.

Bevor es jedoch losgeht, wartet ein umfangreiches Menü auf den Actionfreund. Es darf eines von drei verschiedenen Raumschiffen gewählt, sowie zwischen "Rookie"- (leicht) und "Arcade"-Modus (schwer) hin- und hergeschaltet werden; Dauerfeuer läßt sich anwählen, High-Scores werden gespeichert.

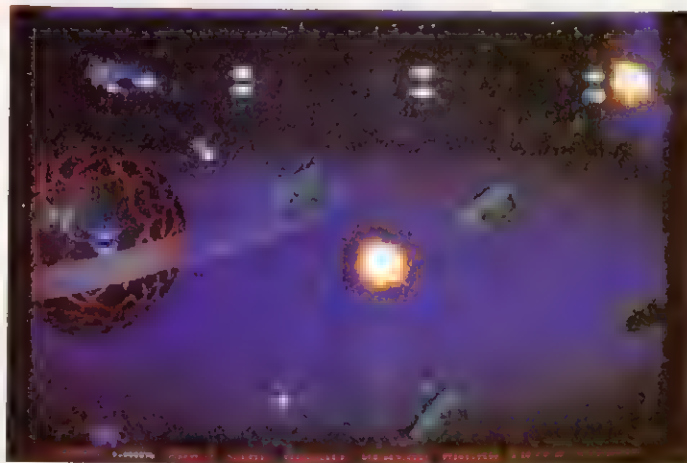
Während des Spiels flattert
Ihr mit Eurem Joystick- oder



Der "Plasma"-Schuß in Aktion

Joypad-gesteuertem Raumschiff durch die von Feinden nur so wimmelnden Levels. Holt Ihr eine ganze Angriffsformation der Mutanten vom Himmel, gibt's ein *Nemesis*- oder *Apidya*-ähnliches Extrasymbol. Im unteren Bildschirmteil befindet sich eine Extrawaffenleiste, die anzeigt, welche Waffe zur Zeit verfügbar ist. Plasmakanonen, Laser, Raketen, Seitenschüsse und ein Schutzschild warten auf ihren Einsatz. Die meisten Waffen gibt's in mehreren Stärken. Ist Euer Schiff übermäßig stark bewaffnet, steuert es sich dementsprechend träger.

Habt Ihr ein Level im "ArCADE"-Modus geschafft, dürft Ihr beliebig oft im nächsten anfangen. Übrigens: *Projekt X* läuft nur auf Amigas mit 1 MByte. kn




Im Weltraum geht's sachte los — die Schwierigkeiten kommen noch

Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen: *Projekt X* ist für mich die seit Jahren beste Amiga-Balerei im "klassischen" Stil. Ich persönlich spiele es lieber als *Apidya*. Zwar mag das Extrawaffensystem geklaut, der Schwierigkeitsgrad



sehr hoch, die feindliche Taktik zu "langweilig" (Zitat: Winnie) sein; die technische Brillanz, Sprachausgabe und unerhört hohe Motivation machen diese zweifelhaften Mankos aber wieder wett. Die Grafik trifft genau meinen Geschmack. Der Favorit: die gött-

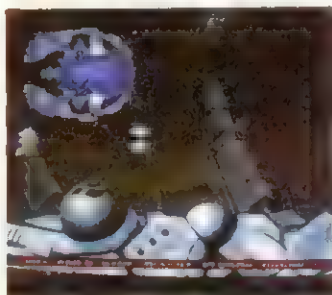
per



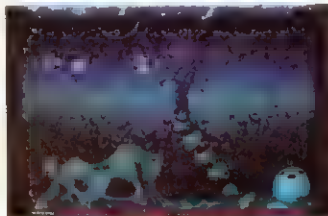
liche Eislandschaft mit ihren "traumhaften" Feinden. Auf Begleitmusik während des Spiels wurde verzichtet, dafür gibt's tolle Effekte und Sprache. Dank weiteren ungewöhnlichen Grafik- und Soundspielereien besticht das Spiel mit einer famosen Atmosphäre, die das ein oder andere Spielerische Monotoniemanko ausbügelt. *Project X* ist eine High-Tech-Ballerei mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Unbeholfene Actioneinsteiger sollten beim Händler vorsichtshalber probierspielen.



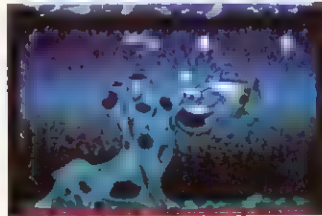
Feuer, Lava, Fels — wohin das Auge blickt, nur Feinde und heißes Gestein (Amiga)



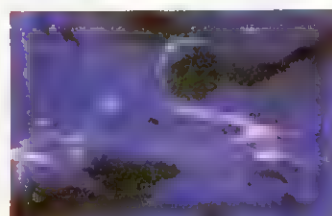
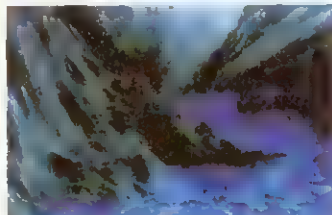
**Durch feindliche
Fabrikhallen führt Euch das
letzte Level (Amiga)**



**Auch getaucht wird im *Project X*:
der vierte Level...**



...führt Euch in eine feindliche Unterwasserwelt



**Stimmungsvolle Zwischenbilder
erheitern den geplagten
Joystick-Akrobaten von Ober-
motz zu Obermotz**



Die Jungs von Team 17 mausern sich vom Insider-Liebling zum ausgewachsenen Chart-Killer: *Project X* schafft den Drahtseilakt zwischen Effekthascherei und durchdesigntem Ballervergnügen. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesetzt, dafür sorgt das gestylte Ambiente für Motivation und Schweißausbrüche. Immerhin waren die Programmierer so fair, nach einem Raumschiffverlust nicht das komplette Extraarsenal zu streichen. Ich persönlich ten-

diere zwar mehr zu gradlinigen Actionteilen, konnte mich der Faszination von *Project X* dennoch nicht entziehen. Der Spaßfaktor wurde sogar soweit hochgeschraubt, daß ich der Steuerung den "Trägheitsaspekt" bei vernünftiger Bewaffnung verzeihen habe. Die Idee orientiert sich zwar an der Realität, entpuppt sich aber als nervig. *Project X* sollte sich jeder ambitionierte Action-Freak zulegen — zumal der klassische Stil in letzter Zeit doch sehr vernachlässigt wurde.

**STECK
BRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 78%

Grafik: 78 % **Sound: 70 %**

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

[illegible]

„Im Spiel ist nicht in dieser Liste.
Dann laden Sie her, anders wir haben
viele weitere Spiele in Angebot.“

[illegible]

**Händler-Anfragen
erwünscht !!!**

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

Sternenhimmel



Wenn diese sieben Welten um Hilfe rufen, packen Bubby und Bobby ihren Regenschirm und ziehen los

Parasol Stars

Nach drei Jahren macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby mal wieder auf Abenteuerjagd. Dieses Mal begeben sich die beiden auf eine Rettungsaktion über sieben Planeten, die allesamt von unseriösen Monstern heimgesucht werden. Auf der Musikwelt haben sich Pianos und Akkordions selbständig gemacht, irgendwo anders laufen Löwen und "My-little-Ponies" frei herum; Schmetterlinge terrorisieren das Land. Bewaffnet hat sich das halbwüchsige Duo mit je einem Regenschirm. Nun ist

so ein Regenschirm im Notfall eine äußerst praktische Waffe: Zum einen kann man den Monstern damit ordentlich eins auf die Mütze geben, weiterhin lassen sich betäubte Gesellen aufspießen und durch die Gegend werfen. Steht Ihr unter einem tropfenden Wasserhahn (Wolke, was auch immer, Hauptsache, es kommt Wasser heraus), sammeln sich die Tropfen in der Regenschirmkrempe. Nach fünf Tropfen ergießt sich schließlich ein wahrer Wasserfall aus dem Schirm und bahnt sich seinen Weg



Der Vorgänger *Rainbow Islands* erzielte satte 91 Prozent

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
nicht geplant

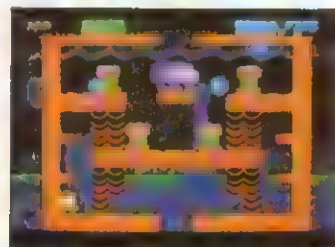
AMIGA 80 %
Grafik: 67 % Sound: 51 %
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

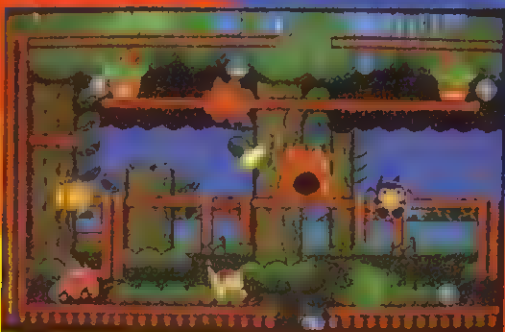
C 64
in Vorbereitung

durch alle Etagen des aktuellen Levels nach unten. Logisch, daß die Flut gleich alle Bösen mitreißt. Statt Wassertropfen könnt Ihr auch Elektrizität sammeln. Allerdings schießt der erzeugte Blitz nur gerade in die Horizontale — mit etwas Übung macht man sich das aber auch zunutze.

Die zahlreichen Levels erinnern in Grafik und Aufmachung weniger an den Vorgänger *Rainbow Islands*, sondern



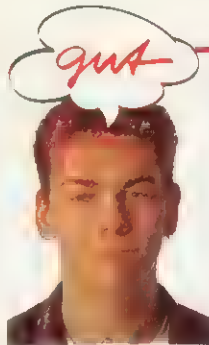
Wer die Kraft des Wassers nutzt, ist schneller mit den Levels fertig.



Eine kleine Level-Auswahl: Bubby in Hochform. Ab dem zweiten Planeten wird bereits der gesamte Bildschirm gescrollt.

mehr an den Erstling *Bubble Bobble*. Größtenteils sind die Spielflächen bildschirmgroß, einige scrollen jedoch ein klein wenig in die Horizontale. Jeder Level besteht aus mehreren Plattformen, allesamt im Querschnitt von der Seite gezeigt. Ihr steuert Bubby oder Bobby laufenderweise über diese Flächen und könnt durch Druck nach oben eine Etage höher hüpfen. Der Feuerknopf aktiviert einen schwungvollen Regenschirmschlag — en garde. Ab und zu gibt's auch einige Extras, die den beiden Helden die Monsterhatz vereinfachen: Geschwindigkeits- und Energieblitzsymbole sollte man tunlichst aufsammeln. *ri*

Parasol Stars knüpft, obwohl es die Genialität von *Rainbow Islands* nicht erreicht, gelungen an den Spielspaß der Vorgänger an. Jeder Level beherbergt eine neue Herausforderung, ob es nun trickreiche Monster sind oder eine besonders witzige Lage der Plattformen. Einzig schade finde ich, daß das Spiel keine neuen großartigen Elemente enthält. Anfangs macht

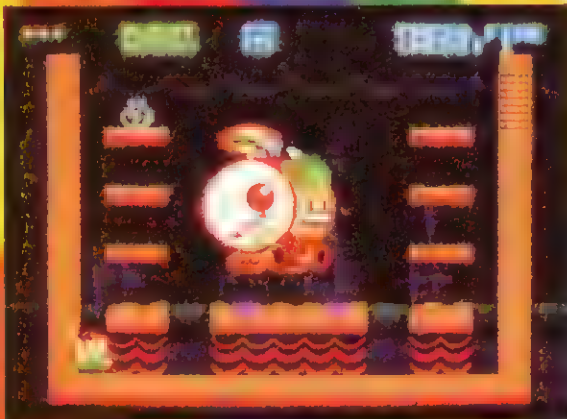


sich eine recht hohe Motivation breit (zu zweit potenziert sich der Fun-Factor nochmals, da Ihr Euch gegenseitig verdreschen könnt). Sie flaut allerdings trotz der Level-Vielfalt mit der Zeit ab. *Parasol Stars* ist ein lustiges Hüpf- und Monster-verhau-Spiel der alten Sorte und bietet jedem geschicklichkeitsbegeisterten Jump'n'Run-Fan eine Menge Spaß.

Wenn Richie behauptet, daß *Parasol Stars* nicht die überragende Qualität von *Rainbow Islands* erreicht, dann muß ich ihm recht geben. Allerdings hält mein Motivationsvorrat weitaus länger. Als Jump'n'Run-Fan habe ich mich tierisch über die perfekte und professionelle Umsetzung von Ocean gefreut. Nicht nur technisch haben die Engländer das Beste draus gemacht, all die kleinen spielerischen Finessen wurden vom PC-Engine-Vorbild übernommen. *Parasol Stars* ist für mich der Prototyp eines modernen, liebevollen Geschick-



lichkeitsspiels, das seine klassischen Wurzeln nicht verbergen will. Die Mischung aus klarer, schnörkelloser spielerischer Linie sowie ausreichend Abwechslung und solide getimten Motivationsschüben kommt an — Nicht zuletzt dank dem vorzüglichen Zwei-Spieler-Modus. Jeder Amiga-Besitzer mit Hang zu Jump'n'Runs oder superputzigen Sprites muß sich *Parasol Stars* kaufen. Ich freue mich jetzt schon auf die Fortsetzung *Liquid Kid*, an der Ocean bereits arbeitet — hoffentlich sitzt dasselbe Team dran.



Die Obermotze sind fair und leicht zu besiegen

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
international
SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- Ausl. Scheckvorauszahlung DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	Arkline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
Apydia	68,90	Bundesliga Manager Prof	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
Battle Isle	68,90	Civilization	82,90
Black Crypt	66,90	Civilization dt.	89,90
Black Gold	68,90	Die Kathedrale	81,90
Bundesliga Manager Prof	68,90	Elvira Mistress 2	84,90
Castles	68,90	Eye of the Beholder 2	68,90
Conquestator	72,90	Falcon 3.0 dt	99,90
Die Kathedrale	81,90	F16 Falcon 3.0 eng	88,90
Elvira Mistress 2	69,90	Goblins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Fight of the Intruder	78,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Harpoon 2	84,90
Goblins	68,90	Hyperspeed	92,90
Gods	59,90	Indiana Jones 4	a A
Great Courts Tennis I	67,90	Indiana Jones Adv	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt	82,90
Heart of China dt	78,90	Lemmings	72,90
Hemdale	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones Adv	64,90	Life & Death 2	66,90
James Pond 2	58,90	Links	78,90
Jimmy White Snooker	69,90	L'empereur	88,90
Knightmare	68,90	Magatraveller 2 dt	78,90
Knights of the Sky	76,90	Might & Magic 3 dt	82,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
Lemmings	58,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Police Quest 3 dt	78,90
Lotus Esprit Turbo Ch 2	59,90	Pools of Darkness	72,90
Mad TV	78,90	Railroad Tycoon	82,90
Magic Pockets	59,90	Rogger Rabbit	74,90
Mega Lo Mania	72,90	Secret Weapons of I	84,90
Might & Magic 3 dt	78,90	Secret Weapons of L P38	34,90
Monkey Island	74,90	Secret Weapons of L P80	44,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Shuttle dt	109,90
Police Quest 3	78,90	Sim Ant	78,90
Pools of Darkness	69,90	Sim Earth	86,90
Populous 2	68,90	Special Force	78,90
Railroad Tycoon	72,90	Star Trek	74,90
Realms	68,90	Terminator 2	72,90
Shadow Lands	69,90	Ultima 6+3.5	74,90
Space Quest IV	74,90	Ultima Underworld	86,90
Special Force	78,90	Uncharted Water	94,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss D.1	46,90
Vroom	65,90	Wing Commander Miss D.2	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	Wing Commander Miss D.1	39,90
		Wing Commander Edit.	99,90

notwendiges Zubehör ...

Laufwerk 3,5" ext	134,90	Amiga Action Rep -1 A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext	161,90	Amiga Action Rep -1 A2000	219,00
Laufwerk 3,5" int	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
ektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Southern Cross Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilsh (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	77,90
Master Gear Adapter	59,90	North + South	114,90
Sega - Master		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	Atari Lynx	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Splinterman (D)	89,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

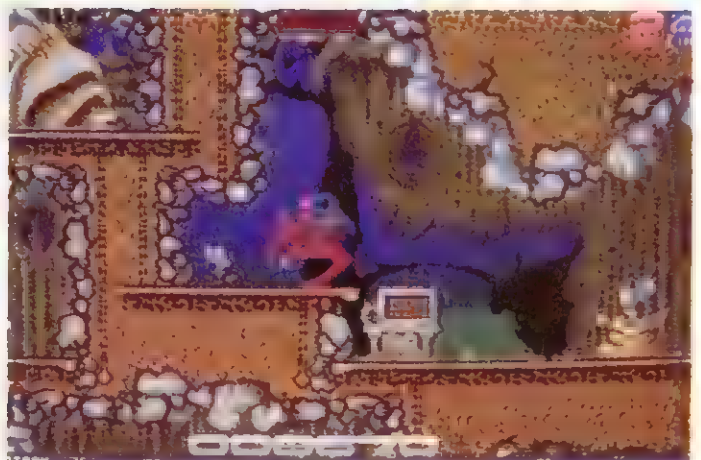
★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Das eiskalte Händchen



Oben wartet der erste Obermotz, unten gibt's eine Abkürzung

The Killing Beast Show



Ork-Murks: Gute Grafik, aber kaum Spielwitz dahinter (Amiga)

Addams Family

Onkel Fester hat so einen auf die weiche Birne bekommen, daß er sein Gedächtnis verloren hat und mit wehenden Fahnen zu Abigail Craven übergelaufen ist. Zusammen mit ihren schlimmen Gehilfen "The Judge" und "Tully" hält sie den Rest des Gruselclans sicher hinter den unzähligen Türen des Addams-Bungalows in Verwahrung. Nur der wackere Gomez kann dem sinistren Treiben ein Ende setzen und Töchterchen Wednesday, Sohnmann Pugsley, Granny und Morticia aus den Klauen der Hexe befreien. Um diese Auf-

gabe zu bewältigen, steuert Ihr den öligen Gomez samt öligen Bart durch unzählige Plattform-Level. In jedem Hauptabschnitt des Anwesens wartet ein besonders schlimmer Gegner, dem wir einfach mit Gomez auf die deformierte Rübe springen. Jeder erledigte Hauptmotz läßt ein Herzchen zurück, mit dem wir Gomez Lebensbatterie ausbauen. Sammelt Gomez ein Extra ein, kann er zeitweilig fliegen und sich besser verteidigen. Dank unendlichen Continues steht der Befreiung der *Addams Family* nichts im Weg. vw

Ork

Normalerweise sind Orks haargenau die Typen, die jedem ballerfreudigen Computerspieler im Dutzend vor die Knarre laufen — Kanonenfutter, Fließbandfeinde. Psygnosis, seit jeher um die Rehabilitation zu Unrecht ins Abseits gerückter Spielkreaturen (z.B. diverse Beaster und Lemmings) bemüht, nahm sich nun auch dieser Fantasy-Geschöpfe an und bastelte ein Spiel um einen Ork als einsamen Helden. Ihr steuert das Monster (von Psygnosis als Mischung aus wanderndem Raketenwerfer und zweibeinigem Säbelzahn-

tiger recht frei interpretiert) und versucht, einen fallengespickten Planeten heil zu verlassen. Diese Welt ist in verschiedene Ebenen unterteilt, die alle nur einen Ausgang besitzen — und den erreicht Ihr nur, wenn Ihr davor Schlüssel, Bargeld oder gar ein Jetpack gefunden und eingesackt habt. Des weiteren dürft Ihr hüpfen, ballern oder die gesammelten Gegenstände anwenden. Drei Continues steigern Eure Überlebenschancen, an denen die Monster und eine schnell aufkommende Munitionsknappheit beharrlich knabbern. wi

Cartoonist Chas Addams hätte seine Freude an der *Addams Family*: Die schräg-abgedrehte Atmosphäre seiner Gruft-Comics taucht erstaunlich unverfälscht in der Computerversion auf. Freund und Feind gehen den erstaunlichsten Tätigkeiten nach — düsen z.B. mit Propellerhüten durch die Gegend oder nehmen ein Bad in der Kaffeetasse. Damit



nicht genug, sind überall im Haus Falltüren, Bonusräume, Schalter und Geheim-Level versteckt. Auch nach häufigem Gebrauch nutzt sich das Spiel deshalb nicht ab. Trotz allem Comicspaß — *The Addams Family* ist ein anspruchsvolles Plattformspiel. Nicht umsonst sind überall Lebens- und Energiepil-

le versteckt.

Man kennt's: Psygnosis neuestes Action-/Geschicklichkeitsspiel besitzt gute Grafik und ansprechende Soundeffekte, aber nur wenig neue Ideen. Ork ähnelt dem älteren "Killing Game Show", ist jedoch weder ähnlich gut durchdacht, noch annähernd so interessant aufgebaut. Die Orkspielfigur kann sich so zwar umdrehen, aber nicht duk-



ken, was in einem Spiel dieser Machart sehr gewöhnungsbedürftig ist und zu ständigen Zusammenstößen mit den hüpfenden und fliegenden Gegnern führt. Auch ein paar zusätzliche Gags können das Spiel nicht aufwerten. Der Spielspaß bleibt gebremst — eisenharte Fans haben's zudem in drei Stunden durchgezockt.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 69%
Grafik: 68% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 57%
Grafik: 68% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Es gibt auch Alternativen.
Aber die raucht fast jeder.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Bronze für Microids



Buckelskifahren ist noch eine der lustigsten Sportarten

Super Ski 2

Mit *Super Ski 2* möchte Microids an die Erfolge klassischer Gruppensportspiele anknüpfen. Alle denkbaren Wintersportarten (einige olympische Disziplinen) sind mit von der Partie: u.a. Riesenslalom, Slalom, Bobfahren, Hot Dog, Skispringen und Abfahrt. Bis zu vier menschliche Athleten und vier computergesteuerte Gegner können an der winterlichen Herausforderung teilnehmen. Bei allen Sportarten müßt Ihr versuchen, in kürzester Zeit Bestleistungen zu erzielen. Während beim Slalom Geschicklichkeit und Re-

aktion gefragt ist (Ihr müßt 75 Tore ohne Fehler passieren), gilt es beim Abfahrtslauf, eine gute Kombination zwischen mutiger Schußfahrtstellung und sicherem Ausweichen zu finden.

Beim Bobfahren sollt Ihr mit dem Joystick gegen Zentrifugalkräfte kämpfen, damit Ihr nicht einfach aus der Bahn hinausfliegt. Erstmals auf Heimcomputern zu sehen gibt es die neue Disziplin Buckelskilauflauf ("Hot Dog"). Zum Ende jeder Disziplin werden dann vom Computer die Medaillen verliehen.

ri

Raketenracker



POWER-TIP: Enge Kurven fliegen, ohne an die Stäbe anzustoßen.

Rocketeer

Im Herbst in den Kinos, jetzt auf dem PC: "Rocketeer" ging in den Lichtspielhäusern zwar nicht ab wie eine Rakete, aber dafür setzten sich die Programmierer von Disney persönlich ans Spiel.

Das Spiel, das bis auf die Figuren nur wenig mit dem Film zu tun hat, ist in fünf einzelne Minispiele aufgeteilt. Zu Beginn fliegt man drei Rennen gegen andere Flugzeuge. Runde zwei: Im Operation-Sowieso-Stil muß Cliff (der Held) sich und seine Freunde im Hangar gegen die gegnerischen Soldaten verteidigen. Runde drei

und vier sind Schießspiele, bei denen von rechts nach links gescrollt wird. Zu guter Letzt kommt Runde fünf, ein Boxkampf auf der Tragfläche eines Zeppelins. Erst wenn hier alle Gegner besiegt wurden, bevor der Zeppelin in einer Feuerwolke explodiert, kann der Rocketeer seine Freundin wieder in die Arme schließen. Die einzelnen Minispiele werden durch Comicbildchen verbunden, die von den Originalzeichnern des *Rocketeer-Comics* stammen. Mit Paßwörtern kann man in allen fünf Runden direkt einspringen.

bs

Sind die lustigen Zeiten von Summer- und Winter-Games-Sessions vorbei? *Super Ski 2* tritt auf keinen Fall in die Fußstapfen seiner berühmten Vorgänger. Sieht man davon ab, daß die Steuerung manchmal etwas unpräzise ist, geben sich die Disziplinen allesamt zu langweilig. An 75 Toren vorbeizurauschen und dabei darauf zu achten, nicht aus der



Bahn zu kommen, bringt nicht die ultimative Abwechslung. Gleich schlecht sieht's bei anderen Disziplinen aus: Beim Bobfahren mal links und mal rechts zu steuern kann den Sportfan nicht entzücken. Lediglich das Skispringen bringt etwas Spaß.

Weniger Ladezeiten und mehr Abwechslung hätten *Super Ski 2* ganz gut getan.

Mal ganz abgesehen davon, daß hier zahlreiche Menschen abgeschossen werden müssen, was unserer BPS (und nicht nur der) gar nicht gefallen dürfte: Auch spielerisch ist *Rocketeer* unterdurchschnittlich. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, die fünf einzelnen Sequenzen für sich ziemlich langwierig und -weilig. Anfänger und auch so mancher



Fortgeschrittener wird gar nicht erst über das Rennen hinauskommen und bald was anderes spielen. Technisch hat man sich, gerade für die ersten Stufen, viel Mühe gegeben. Die in 256 Farben digitalisierte Grafik wirkt prima und scrollt flüssig. Aber ab Stufe drei geht es mit der Qualität ziemlich bergab. Mehr Abwechslung hätte gut getan.

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Loricels, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

33%

Grafik: 32%

Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Disney/Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

53%

Grafik: 70%

Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Württemberg: Aalen
10-18 Uhr
07361/680663

Baden: Freiburg
10-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,-
 Eilzuschlag 7,- - Ausland Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
 Alle vorliegenden Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Home Alone	64,95	-	74,95	Riders of Rohan	62,95	-	79,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	Rise o. d. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95	Robin Hood (Sierra) dt.	-	-	86,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Robocop 3	64,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Rocketeer	-	-	78,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	James Pond II	64,95	64,95	-	Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Romance o. t. Kingd 2	104,95	-	104,95
Arbus 320	94,95	94,95	-	Kid Groves II	64,95	64,95	-	Sanctuary	79,95	-	79,95
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Search for the Titanic	-	-	74,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Knightmare	74,95	74,95	-	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Another World	64,95	64,95	-	Knights o. t. Sky	77,95	77,95	94,95	Secret Weapon HE 162	-	-	44,95
Apysia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-	Secret Weapons P80	-	-	49,95
B.A.T. 2	-	-	a.A.	Legend	72,95	72,95	-	Shadow Lands	72,95	72,95	-
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Legend of Fearghal	69,95	69,95	74,95	Shanghai 2	-	-	87,95
Bane of the Cosmic F dt.	-	-	84,95	Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95	Shuttle deutsch	-	-	114,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-	Sim Ant	-	-	89,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sim Earth	-	-	96,95
Birds of Prey	74,95	-	-	Lethal Xcess	67,95	-	-	Sorcerer s Appliance	-	-	86,95
Black City	64,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Soul Crystal	72,95	-	78,95
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95	Special Forces	87,95	87,95	-
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Barton Creek	-	-	44,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Star Control	72,95	-	72,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Star Trek	-	-	78,95
Cats of the Brain	88,95	-	88,95	Lot & Espr Tur Chal 2	69,95	69,95	-	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Celtic Legends	74,95	-	-	L'empereur	-	-	99,95	Starlight II	66,95	-	66,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M. Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Steinberger Hotelm.	59,95	-	-
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95	Stellar 7	62,95	-	82,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95	Strike II	-	-	74,95
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Strike Commander	-	-	-
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Ur. Eur.	59,95	59,95	78,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Conquest	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95	Suspicious Cargo	64,95	-	-
Covert Action	87,95	-	94,95	Master Golf	79,95	79,95	-	T.N.T. II	78,95	-	-
Darkman	72,95	72,95	-	Martin Island	64,95	64,95	74,95	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Death or Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Games Winter Chal	-	-	82,95
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	78,95	The Godfather	74,95	-	79,95
Deuteros	74,95	74,95	-	Mercs	64,95	-	-	The Oath	64,95	-	-
Devous Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95	The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Die Kult der Erde	83,95	83,95	83,95	Midnight 2	78,95	78,95	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95	Time Quest	-	-	79,95
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Titus the Fox	64,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Top League	74,95	74,95	88,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island a.	-	-	74,95	Train It	78,95	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-	Transworld	62,95	62,95	68,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Ultima 4-6	-	-	84,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-	Ultima 6	72,95	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Panzer Battles	64,95	-	-	Ultima 7	-	-	89,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Paperboy II	-	-	64,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Fascination	74,95	74,95	89,95	PGA Cours Disk	42,95	-	42,95	Ultima Under World	-	-	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Uncharted Water	-	-	114,95
Fireteam	64,95	-	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	USS John Young 2	64,95	-	-
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	-	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95	Utopia	74,95	74,95	-
Flight Planner	-	-	72,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95	Vengeane of Excalibur	-	-	-
Formula D Grand Prix	79,95	79,95	-	Police Quest 3	86,95	-	86,95	Vroom	64,95	64,95	-
F. e. e. D. C.	-	-	94,95	Pools of Darkness	72,95	-	74,95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	Populous II	67,95	67,95	-	Wild West World	84,95	-	84,95
Goblins	72,95	-	72,95	Populous Editor	44,95	-	-	Willy Beamish	78,95	-	86,45
Gods	62,95	62,95	78,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Wing Col + Miss I-II	-	-	104,94
Golden Eagle	-	-	72,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-	Wing Commander II	-	-	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Projekt-X	64,95	-	-	Wing Com II Miss D 1	-	-	49,95
Gunship 2000	-	-	87,95	Race Drivin	72,95	-	-	Winzer	68,95	68,95	72,95
Harequin	64,95	-	-	Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95	Wolfchild	64,95	64,95	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Realms	74,95	74,95	-	WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Red Baron dt.	96,95	-	96,95				
Heimdal	74,95	84,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95				

Konsolen
zu teuflischen
Preisen
 (siehe Konsolenteil)



HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:		
Competition Pro Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:		
Competition Pro transparent blau	DM	29,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:		
elektr. Bootsektor	DM	44,95
Maus joystick anschaltbar	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Gratifi m. Pad	DM	99,95
Synco Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Vollglocke Maus	DM	119,00
Crystal Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerstander	DM	34,95
X-Copy Prof 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.2	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	79,00
Amiga 500 komp. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	578,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB		
mit Uhr + Accu abschaltbar	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monway Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG		
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB Preis DM 99,00	18 MB Preis	DM 249,00
512 KB Preis DM 129,00	23 MB Preis	DM 299,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Apple Plus vorhanden:		
512 KB Preis DM 129,00	23 MB Preis	DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000		
1 MB DM 249,00	4 MB DM 249,00	8 MB DM 249,00
für A 1000 extern 2.0 MB		
		DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN		
3,5" Floppy Drive extern slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
5,25" Floppy Drive extern slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive extern slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1.44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1.2 MB	DM	169,00
Einbaulösungen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:		
A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:		
A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:		
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Festplatten Golem SCSI für A2000:		
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem TurboBoard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

PC Power Pack		
386DX 25MHz 4 MB RAM 40 MB Festplatte		
1x 3,5 LW: 1x 5 1/4 LW + Civilization +		
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett	DM	3.187,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

Super

POWER PLAY
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Marktelektronik
DM 6,50
US 50,- / £ 8,50
Inland 6,-

POWER PLAY

SPIELE-TESTS

Commander
Buckley
Mickie
Mickie

FEUER
BOMBEN

Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

✌ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

**Ab in
die Post!**

**Her
mit Abo +
Geschenk!**

PRODUCTIONS

r.61

0165

lorf 1

**und Rollenspiele
re Titel - Raritäten**

	AM	PC
ost Admiral		109
erfect General	109	109
erf. Gen. WWII-Disk	59	69
orted Waters		119
the Lance		39

iginal-Lösungshilfen

iche SSI-Lösungsbücher,	
ye of Beholder II	24,80
& Magic III (240 Seiten!)	39,00
n Air Combat	39,00
ation	39,00
Commander I/II (280 S.)	48,00

	AM	PC
of Darkness	94	99
Radiance	39	69
res of Savage Frontier		89
Underworld		109

**Das Schwarze Auge
Schicksalsklinge**

oftware und FanPro präsentieren
ungerwartete Spiel zur meistver-
n deutschen Rollenspielsreihe!

DM119

IGA DM 99

Dreadnoughts

teilte Seeschlachtsimulation des
Weltkriegs. Sie kommandieren als
eine komplette Flotte. Zahlreiche
riesige, massige Schiffsklassen, 3D-
en, Sound, guter Computergegner.

oder 2 Spieler
eler Turcan, dem Programmierer
aterloo, Austerlitz und Armada!

DM 119

ario-Disketten:

arck Disk	DM 59
lad Disk	DM 59

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer,
Might & Magic 3

Stück

7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2,
Hagar legt an

Stück:

8/91 Stars & Stripes Software, Witzkid,
Flieger im Härtestest

Stück:

9/91 Indiana Jones 4 32 Seiten Power Tips,
Mega-Lo-Mania - die sensible Software

Stück:

10/91 Software des Grauens, Battle Isle
der Strategieknuller Populous 2

Stück

11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy
geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans

Stück:

12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test,
die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

Stück:

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,
Populous 2 Monkey Island

Stück

2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91,
Tips & Tricks total, Wizardy 7

Stück:

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle

Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

Stück:

4/92 Die Spiele Highlights 92 Raumschiff

Enterprice, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

Stück:

Summe: DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

Stück:

1/91 (Tips & Tricks)

Stück:

2/91 (PC Spiele + Diskette 14.80 DM)

Stück

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

Stück:

Summe: DM

„Powerordner“ zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle

Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwarenwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag DM

Ultima-Serie ist ein-
fach zu frapierend
Das größte Problem
dabei ist, daß Mind-
craft sich an den er-
sten fünf Ultimas
orientiert Technisch
hinkt Magic Candle
meilenweit hinter den jüngsten
Rollenspielkollegen hinterher -
die magische Kerze ist erloschen.



ting) wenig Aufregen-
des geboten Die Fan-
tasy-Story ist gehalt-
voll, aber durchschnit-
tlich, die Motivation
weiterzuspielen hält
sich angesichts der
technisch und spiele-
risch übermächtigen Konkurrenz
in Grenzen - Nur noch was für
echte Sammler

**HECK
BRIEF**

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 38% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

VERMISCHTES

	AM	PC
Bad Blood		29
Dungeon Master Assistant	39	39
Hyperspeed		99
Larry Bundle		129
Nuclear War		39
Ports of Call	79	99
Sierra VGA Bundle		129
Sim Ant	99	109
SpaceQuest-Bundle		129
Star Trek 25th Anniversary		89

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 199
Maxx Two	DM 199
Adv Gravis AM/ST Joystick	DM 89

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags
von 10-14 Uhr geöffnet Wir bieten nicht
nur eine reichhaltige Auswahl an intelli-
genter Softwareunterhaltung, sondern
führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn-
figuren und Zubehör. Eintritt frei!

**Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
„Abenteuerspiele“ (80S.) mitbestellen!**

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von
10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: ☐ Trantor ☐ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name Vorname

Straße Hausnummer

PLZ Wohnort

Datum: 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift!

Datum: 2. Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name Vorname

Straße Hausnummer

PLZ Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Dein Geschenk!

**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

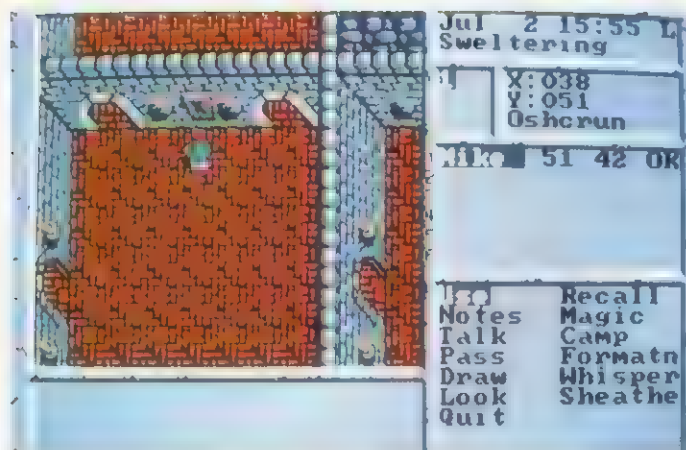
✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT

Abgebrannt



Die Zeiten sind vorbei: *Magic Candle 2* kommt drei Jahre zu spät (MS-DOS/VGA).

Candle 2

Mit dem Erstling der *Magic-Candle*-Rollenspielserie, gewann Hersteller "Mindcraft" vor einigen Jahren einen echten Achtungserfolg bei eingefleischten Fans. Der zweite Teil beginnt zehn (Spiel-)Jahre nach der Handlung des Vorgängers. Zehn Jahre herrschte im Land Gurtex Frieden. Der Oberbösewicht Dreax wurde damals in die Flamme einer magischen Kerze verbannt. Dummerweise ist nun der Verbleib der 44 Hüter, die die Kerze bewachen, ungeklärt — Ihr sollt das Rätsel um die Wächter der Kerze lösen. Gesteuert wird

Eurer Starheld, dem sich später verschiedene andere Figuren anschließen, wahlweise per Maus oder Tastatur. Insgesamt warten rund 30 Charaktere darauf, mitgenommen zu werden. Auf Knopfdruck erteilt Ihr Anweisungen und Befehle an die Figuren.

Eine weitere Besonderheit: Ein Notizbuch, das automatisch Buch führt, über die zahlreichen Hinweise, die Ihr erhaltet. In Form eines Tagebuchs wird alles mitgeschrieben, was später von Bedeutung sein könnte — sogar Ausdrucken läßt sich das Schriftstück. *mh*

Die *Magic-Candle*-Saga kann seine Wurzeln nicht verleugnen: Die Ähnlichkeit zur *Ultima*-Serie ist einfach zu frappierend. Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten fünf *Ultimas* orientiert. Technisch hinkt *Magic Candle*



geht so

Spielerisch wird bis auf zwei wirklich nützliche Features (Auto-Notizbuch, Partysplitting) wenig Aufregendes geboten. Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spiele-

risch übermächtigen Konkurrenz in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 38% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC		AM	PC
Action Stations	89	99	The Lost Admiral		109
Action Stations Ed. Disk		59	The Perfect General	109	109
Blitzkrieg at the Ardennes	99	99	The Perf. Gen. WWII-Disk	59	69
Conflict: Middle East	89	109	Uncharted Waters		119
Interceptor		49	War of the Lance		39
L'Empereur		109	Original-Lösungshilfen		
Midwinter II	84	109	Sämtliche SSI-Lösungsbücher,		
Nobunagas Ambition II		109	z.B. Eye of Beholder II		24,80
Storm across Europe	89	69	Might & Magic III (240 Seiten!)		39,00
Sword of Aragon	39	39	Falcon Air Combat		39,00
			Civilization		39,00
			Wing Commander I/II (280 S.)		48 00

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Bane Cosmic Forge dt.	89	109	Pools of Darkness	94	99
Bard's Tale Constr. Set		99	Pool of Radiance	39	69
Black Crypt	84		Treasures of Savage Frontier		89
Buck Rogers	49	49	Ultima Underworld		109
Curse of the Azure Bonds	39	64	Das Schwarze Auge		
Eye of the Beholder II	109	109	Die Schicksalsklinge		
Lord of the Rings		39	Attic Software und FanPro präsentieren		
Magic Candle II		94	Das langerwartete Spiel zur meistver-		
Might & Magic II + Cluebook		49	kauften deutschen Rollenspieler!		
MegaTraveller I	39	39	PC DM 119		
			AMIGA DM 99		

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109	Dreadnoughts		
Castles		99	Ausgefeilte Seeschlachtsimulation des		
Castles Northern Campaign		47	ersten Weltkriegs. Sie kommandieren als		
Falcon 3.0		129	Admiral eine komplette Flotte. Zahlreiche		
Flight Planner (für MS FSIM)		74	Szenarios, massig Schiffklassen, 3D-		
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109	Grafiken, Sound, guter Computergegner		
PGA Tour Golf Plus		99	Für 1 oder 2 Spieler.		
Reach for the Skies	109	109	Von Peter Turcan, dem Programmierer		
Sound/Graph/Aircr. Upgrade		79	von Waterloo, Austerlitz und Armada!		
Their Finest Missions		39	PC DM 119		
			Szenario-Disketten:		
			Bismarck Disk DM 59		
			Ironclad Disk DM 59		

VERMISCHTES

	AM	PC		AM	PC
Bad Blood		29	Joysticks		
Dungeon Master Assistant	39	39	Advanced Gravis PC Joystick DM 99		
Hyperspeed		99	Thrustmaster PC DM 199		
Larry Bundle		129	Maxx Two DM 199		
Nuclear War		39	Adv.Gravis AM/ST Joystick DM 89		
Ports of Call	79	99	Unser Ladenlokal		
Sierra VGA Bundle		129	hat werktags von 10-18 Uhr, samstags		
Sim Ant	99	109	von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht		
SpaceQuest-Bundle		129	nur eine reichhaltige Auswahl an intelli-		
Star Trek 25th Anniversary		89	genter Softwareunterhaltung, sondern		
			führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn-		
			figuren und Zubehör. Eintritt frei!		

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6.50) oder Vorausscheck (plus DM 4.00)

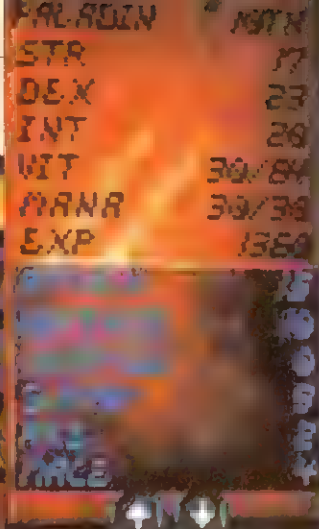
0211/397667

Das ultimative Dungeon

7.25
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Automapping zum Mitmachen: Auf die Karte können persönliche Eintragungen gemacht werden (MS-DOS/VGA).



Die Zaubersprüche werden mittels Runensteinen zusammengesetzt

ULTIMA UNDERWORLD

The Stygian Abyss

Im Leben eines Rollenspielers gibt's so einige Labyrinth, an die man sich nur mit wohliger Schrecken zurück erinnert. Meistens sind besonders knifflige Rätsel oder ultragemeine Monster der Grund dafür, daß alleine der Name eines solchen Dungeons selbst alten Monsterjägern kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt. Unter den mörderischsten Labyrinth der Softwaregeschichte nimmt die *Stygian Abyss* einen Sonderplatz ein. Diese Gewölbe des Todes waren die letzte und härteste Prüfung am Ende von *Ultima 4: Quest of the Avatar*. So mancher Abenteurer hat sich an diesem Labyrinth, das sich mitten in einer Vulkaninsel befindet, die Zähne ausgebissen. Nach dem *Ultima 4*-Finale kehrte Ruhe ein.

In den folgenden (Spiel-) Jahren, die *Ultima*-Kenner aus dem fünften und dem sechsten Teil der Saga kennen, erlosch der Abyss-Vulkan, und der Friede kehrte in dem Fantasyland Britannia ein. Der Herrscher des Landes, Lord British, erteilte einer Gruppe Siedler sogar die Erlaubnis, sich in der *Stygian Abyss* häuslich niederzulassen. Gesagt, getan. Ein gemischtes Völkchen aus Zwergen, Menschen, Orks, Goblins



Wir basteln uns einen Charakter: Aus acht Berufen dürft Ihr wählen (MS-DOS/VGA).

und Echsenwesen machten es sich in den Tiefen des Vulkans gemütlich...bis heute. Denn nun rumpelt es wieder in der *Ultima Underworld*.

Mit *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* startet Origin einen weiteren Großangriff auf die Herzen der Rollenspieler. Das, nicht von Origin selbst, sondern vom Newcomer Blue Sky entwickelte Spielsystem unterscheidet sich in so ziemlich allen technischen Punkten von dem, was klassische Rollenspiele bislang boten. Bisher war so ein Dungeon ein ziemlich feststehendes Gebilde und

somit ziemlich festen Regeln unterworfen: Glatte Wände, ein ebener Fußboden, eine passende Decke, eine Tür hier und da, eckige Räume und symmetrische Gänge. So hat ein Labyrinth auszusehen und nicht anders — Die *Ultima Underworld* nicht.

Da die Programmierer ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch machten, präsentiert sich die *Stygian Abyss* als "echtes", oder besser "natürlicheres" Untergrundlabyrinth als bisherige Dungeons. So sind z.B. Räume oder Gänge keineswegs

immer rechteckig oder quadratisch. In der Unterwelt der *Stygian Abyss* gibt es runde Kammern, kurvige Gänge, sogar Steigungen oder Abhänge sind vorhanden — mit allen physikalischen Konsequenzen. Wird ein Gegenstand auf einen abschüssigen Weg gelegt, kullert dieser den Abhang hinunter. Natürlich ist die Beschaffenheit der Tunnels oder der Wände nicht immer gleich. Naturfelsen wechseln willkürlich auftauchend mit gemauerten, verputzten, mit Holz oder Marmor verschalten oder mit Moos bewachsenen Wänden und Fußböden ab. Da stolpert der Spieler über Goldadern, die Wände aus Granit durchziehen, Tropfsteinhöhlen, die auch wie solche aussehen, sowie unterirdische Wasserläufe mit Stromschnellen, Wellenbildung, kleinen Teichen und moderigen Sümpfen. Das größte Problem bei einem solchen Dungeon ist die Orientierung:



Wer soll so etwas kartographieren? Aus diesem Grund hat Blue Sky Productions ihrem Programm ein zünftiges Auto-mapping spendiert. Damit nicht genug: Auf der Karte könnt Ihr selber Eintragungen vornehmen, die dann zusammen mit einem der vier Spielstände gespeichert werden.



Gekämpft wird in Echtzeit (MS-DOS/VGA)

Dem "natürlichen" Umfeld des Dungeons entsprechend ist die Handlungsfreiheit der Solofigur, die Ihr steuert, größer als in herkömmlichen Programmen dieser Art. Der Held (oder die Heldin), den Ihr zu Beginn des Spieles aus acht verschiedenen Berufsklassen (Magier, Kämpfer, Tinker, Barde, Druide, Schäfer, Paladin und Ranger) auswählt, kann sich in der Unterwelt ungezwungen frei bewegen. Im Stil der *Freescape-3-D-Spiele* (*Castle-master*) kann Euer Charakter jetzt auf Knopfdruck stufenlos nach oben oder nach unten sehen. Abgründe werden einfach übersprungen. Ein simpler Hüpfen aus dem Stand ist ebenso möglich, wie ein eleganter Weitsprung, der einen tüchtigen Anlauf voraussetzt. Gesteuert wird die Figur durch eine Mischung aus Maus- und Tastaturkommandos. Die Maus übernimmt die Funktionen der Richtungstasten. In

dem 3-D-Fenster, in dem die Umgebung des Charakters zu sehen ist, verwandelt sich der Mauszeiger je nach Position in ein anderes Symbol. Pfeile geben die Richtung an, in die der Charakter marschieren soll: Nach vorne, hinten, drehen. Je weiter der Mauszeiger vom Zentrum des Bildschirms entfernt ist, desto schneller reagiert die Spielfigur.

Dazu ein Beispiel: Um nach vorne zu gehen, wird einfach der Mauszeiger mit dem "Pfeil nach oben" benutzt. Per Druck auf die linke Maustaste marschiert der Charakter los. Schiebt Ihr nun den Mauszeiger im 3-D-Fenster weiter nach oben, läuft der Charakter schneller; ist der Mauszeiger eher im Zentrum, wird die Figur langsamer.

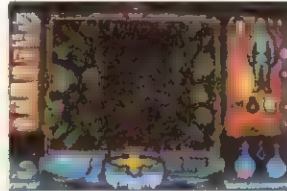
Ebenfalls per Maus verfügbar: Befehle wie "einsammeln", "untersuchen", "sprechen", "benutzen" und "kämpfen". Wahlweise lassen sich diese Orders durch einfaches Anklicken von Symbolen ausführen oder durch direkte Manipulation des gewünschten Objekts. Um einen Gegenstand aufzusammeln, reicht ein Klick auf das betreffende Item. Es genügt ebenfalls ein Mausklick auf die gewünschte Person, um mit einem der zahlreichen Einwohner der Stygian Abyss zu plaudern. Apropos Personen: Auf Eurem Weg in die mindestens sieben Etagen der Abyss stolpert Ihr nicht nur über Monstergrüppchen, die Euch ans Leder wollen, sondern auch über verschiedene "friedliche" Rassen — die ehemaligen Kolonisten. Diese sind nicht nur zu einem einmütigen Plausch bereit, sondern bieten Informationen, kleine Aufträge und sind einem kleinen Tauschgeschäft nicht abgeneigt. Die zahlreichen Bildschirmtexte unserer Testversion sind noch in Englisch.

Ist der Ansprechpartner auf Ärger aus, oder Ihr habt Euch vertan, und statt des vermuteten "freundlichen" Handelspartners läuft Euch ein mißmutiger Ork über den Weg, sprechen die Waffen. Das Kampfsystem von *Ultima Underworlds* ist actionorientiert und läuft in Echtzeit ab. Ist das "Kämpfen"-Icon aktiviert, taucht im 3-D-Fenster eine Waffe auf. Wiederum mit der Maus holt Ihr zu einer von drei Schlagarten aus. Trefft Ihr den Opponenten, spritzt ein wenig Blut und eine Farbanzeige gibt Auskunft über den Zustand des Gegners — leuchtet's grün, ist das Monster noch

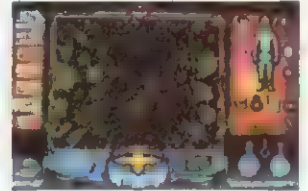
Power-Preis

Ohne Rechen-Power wird aus dem fulminanten Grafikabenteuer *Ultima Underworlds* ein mickeriges "Punkt, Punkt, Komma, Strich"-Spiel. Zwar läßt sich die Bilderfülle von *Ultima Underworlds* an schwachbrüstige Computer anpassen, aber der Preis ist hoch: Statt feiner VGA-Grafik, die viel zur Spielatmosphäre beiträgt, verkümmert

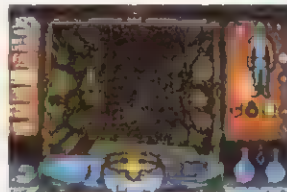
die hochkomplexe Unterwelt bei Einstellung "Low" zur wenig ansehnlichen Flächenwüste. Erst ab Detailstufe "Medium" beginnt es in interessant zu werden. Das echte Labyrinth-Feeling kommt jedoch erst mit "High" oder "Very High" auf. Wer noch einen Grund sucht, sich einen schnellen PC zu kaufen (ab 25 MHz) sollte sich die folgenden Bilder anschauen. EMS Speicher (1 MByte) ist ebenso notwendig



... mit "High" gesellt sich noch ein Fußboden dazu ...



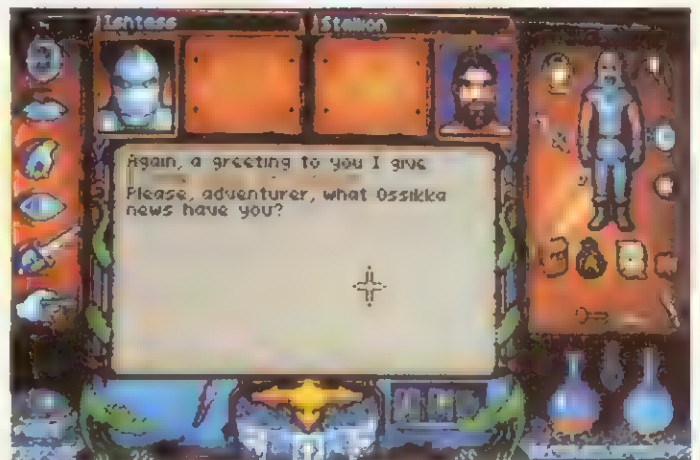
... aber erst bei "Very High" ist das Dungeon komplett



... bei "Medium" sind zumindest die Wände in VGA-Grafik ...



Detailstufe "Low" kann man getrost vergessen ...

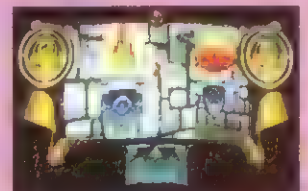


Gesprächig: Viele Einwohner der Stygian Abyss sind zu einem Plausch bereit (MS-DOS/VGA).

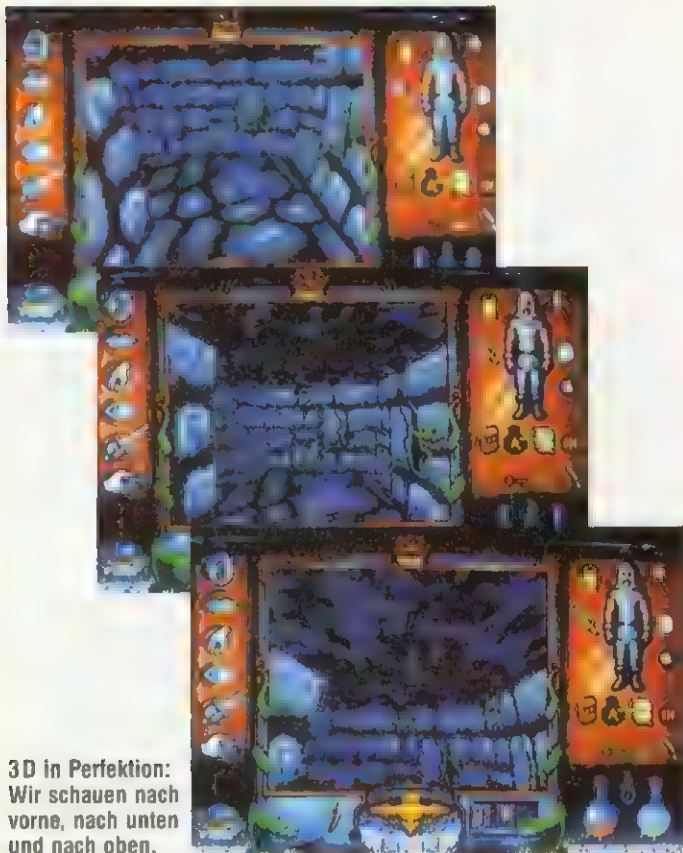
Noch mal 3D

Besonderen Wert legen die deutschen Rollenspielhasen von Thalion, daß sie die ersten waren, die ein ansprechendes 3-D-Bitmap-System für schicke Dungeons entworfen haben. Zwar ist die Grafik der *Amberstar-2-Dungeons* deutlich schneller als der *Ultima-Kollege*, und den "Wir sind Erster"-Bonus bestreitet auch niemand, dafür fehlen dem deutschen Pendant im Moment ein paar kleine Feinheiten, die bei der Konkurrenz aus den USA zu finden sind. Hüpfen beispielsweise sowie nach oben und unten schauen, ist zur Zeit bei *Amberstar 2* noch nicht möglich. Auch fehlen solche Kleinigkeiten wie "Abhänge", an de-

nen Gegenstände hinunterkullern. Allerdings teilen die Thalion-Programmierer bis zum geplanten Erscheinungstermin (Weihnachten dieses Jahres) für *Amberstar 2* noch fleißig weiter. Wir werden Euch über die Fortschritte auf dem laufenden halten



Auch aus deutschen Landen kommt ein Rollenspiel mit 3-D-Bitmap-Dungeons: *Amberstar 2* (ST)



3D in Perfektion:
Wir schauen nach
vorne, nach unten
und nach oben.

putzmunter, gelb bedeutet angeschlagen, bei rot ist der böse Bube kurz vorm Bildschirmexitus.

Für jeden schlimmen Wicht, den Ihr in die Pixeljagdgründe schickt sowie für die Lösung kleiner Aufträge gibt's Erfahrungspunkte. Befördert wird der Charakter automatisch und bekommt als Belohnung mehr "Hit-Points". Dies ist aber nicht alles: Rund zwei Dutzend Skills machen aus der Standardfigur erst einen "richtigen" Charakter. Vom Schwimmen bis zum Reparieren beschädigter Gegenstände reicht die Fähigkeitsauswahl.

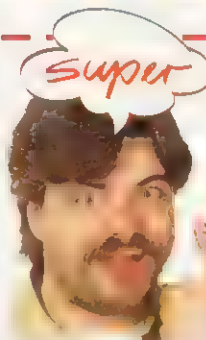
Diese werden nicht bei jeder Beförderung angehoben, sondern müssen individuell trainiert werden. Zu diesem Zweck befinden sich verschiedene Schreine in der Unterwelt. An diesen Schreinen müßt Ihr besondere - Beschwörungsformeln murmeln, um die Skills zu verbessern. Einer der wichtigsten Skills im ganzen Spiel: Zaubern. Nur ausreichend ausgebildete Zauberer können von dem Magiesystem Gebrauch machen. So findet Ihr unterwegs Runensteine, die, in der richtigen Reihenfolge zusammengelegt, Zaubersprüche ergeben. mh

Eine Seefahrt, die ist lustig:
Schwimmen gehört zum
Abenteureralltag

Hinter solchen mit einem
Symbol gekennzeichneten
Türen verbirgt sich eine
Siedlung der Kolonisten



Genial! Dieses Wort beschreibt *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* noch am treffendsten. Obwohl sich unsere Redaktionsrollenspieler nicht einig darüber sind, ob die ultimative Unterwelt eher ein gigantisches Action-Adventure oder ein Rollenspiel im klassischen Sinn ist. Auf alle Fälle verbindet *The Stygian Abyss* geschickt beide Spielgenres mit technischer Perfektion und einem unübersehbaren Hang zum Action-Adventure. Zwar fährt *Ultima Underworlds* mit einer ganzen Reihe Features auf, die für ein Rollenspiel typisch sind (Monster, Puzzles, Charaktereigenschaften), andererseits wird Geschicklichkeit und flinken Reflexen eine große Bedeutung eingeräumt — z.B. beim Kämpfen oder Lösen spezifischer Puzzles. Das Beeindruckendste von *Ultima Underworlds* ist sicher das Dungeon selbst — mit dem ein Traum vieler Rollenspieler wahr werden dürfte. Noch nie war ein Labyrinth so schön und verdiente die Bezeichnung "Dungeon" treffender als die



Stygian Abyss. Dieses Labyrinth, das sich in kein bestehendes Schema pressen läßt und mit immer neuen grafischen und spielerischen Überraschungen auffährt, ist zur Zeit wegweisend für die Konkurrenz. Schon das Automapping ist fantastisch und clever ausgetüftelt. Die technischen Feinheiten, die nur mit der passenden Computerhardware so richtig zur Geltung kommen (siehe Kasten), täuschen locker darüber hinweg, daß es keine Außenwelt gibt. Warum auch? Alle Spannungselemente sind in ausreichender Anzahl im Dungeon vorhanden. Eine vorzügliche Story, massenweise Rätsel und zu lüftende Geheimnisse bieten genügend Spielstoff für die nächsten Wochen. Vor allem bleibt die Motivation erhalten: Ist die *Stygian Abyss* einmal komplett erforscht, macht man sich gerne mit einer anderen Spielfigur noch mal auf den Weg. Bleibt zu hoffen, daß Blue Sky Systems schnell eine Fortsetzung produziert und uns mit Nachschub versorgt

In meine persönliche Rollenspiel-Bestenliste kommt endlich wieder Bewegung: In Zukunft müssen sich *Dungeon Master* und *Crusaders of the Dark Savant* den ersten Platz mit *The Stygian Abyss* teilen. Keine Frage, Origin hat mit dem ersten Teil der *Ultima Underworld*-Serie einen neuen Klassiker geschaffen, über den man noch in Jahren voller Melancholie sprechen wird. Wie es sich für einen so innovativen Prototypen gehört, finden sich einige spielerische Haken und Ösen. Zu echter Kritik besteht jedoch kein Anlaß, dafür ist die Mischung aus Rollenspiel und Action zu un-



widerstehlich. Bevor Zeit bleibt, sich über die etwas seltsamen Kampfsequenzen zu ärgern, wird man schon durch den nächsten technischen Gag oder eine Wendung der Story abgelenkt. Einfach genial, wie geschickt man die spektakuläre 3-D-Grafik in Rätsel und Aufgaben eingebaut hat: Ohne das nötige Mausgeschick sind einige trickreiche Stellen nicht zu schaffen. Um so größer unsere Freude, wenn ein Abgrund bezwungen, ein Wasserlauf überquert ist. Ähnlich gehaltvolle Spiele finden sich nur ganz selten — der Befehl an alle Avatare: kaufen!

STECK
BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 94 %

Grafik: 88 % Sound: 70 %

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Hausmannskost



In 3D durch die Forgotten Realms (MS-DOS/VGA)

Savage Frontier

Man kann fast die Uhr danach stellen: In schönster Regelmäßigkeit veröffentlicht SSI ein neues AD&D-Computerrollenspiel. Im aktuellen Fall geht unsere Reise zurück an die wilde Grenze. Seit *Gateway to the Savage Frontier* ist uns diese Region in den "Forgotten Realms" nicht ganz unbekannt. Der zweite Teil *Treasures of the Savage Frontier* knüpft thematisch nahtlos an den Vorgänger an. Wieder kommt alles knüppeldick: Kaum haben wir unsere sechs Helden beisammen — wahlweise dürft Ihr auch Veteranen aus

dem ersten Teil übernehmen — schon geht der Tanz los. In den Wirren einer Rebellion habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, die Schutzbefohlenen zu befördern. Bekanntlich gibt's für jeden überstandenen Kampf eine Punktebelohnung, die man in der Trainingshalle gegen eine Level-Beförderung eintauschen darf. SSI-typisch seht Ihr die Umwelt in 3D, die taktischen Kämpfe werden wie immer von schräg oben gezeigt. Längere Reisen werden auf einer Landkarte dargestellt. Gesteuert wird die Truppe mit Maus oder Tastatur. **vw**

Ein wenig fade werden sie auf Dauer schon, die Abenteuer in den "Forgotten Realms". Wie gewohnt gibt's an Steuerung und bewährtem Spielprinzip nichts auszusetzen, trotzdem schleicht sich gepflegte Langlebigkeit in den Heldenalltag. Während die Konkurrenz an innovativen Ideen bastelt, kocht SSI das bereits 1988 entwickelte Spielsystem



gibt es so

zum wiederholten Male aus. Dagegen ist zwar prinzipiell nichts einzuwenden, so lange die Story die Motivation trägt. Leider enttäuscht *Treasures of the Savage Frontier* hier etwas. Ging es im Vorgänger den Monstern noch recht frisch an die Gurgel, dümpelt die aktuelle Geschichte etwas gequält über den Monitor.

Gurgel, dümpelt die aktuelle Geschichte etwas gequält über den Monitor.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 69%

Grafik: 72% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Computerspiele Vermietung für Amiga und PC jetzt auch via Post!

Wo?

Bei **MULTIMEDIA**
dem etwas anderen Versand

Vor dem Kauf könnt Ihr nun Euer Spiel ausführlich testen und Euch dann entscheiden, ob Ihr das Spiel kaufen oder lieber einfach wieder zurückschicken wollt. Fordert unser Info gegen 2,50 DM in Briefmarken an bei:

Laden **MULTIMEDIA** Versand

Inh. H. Haase

Waldhausener Straße 222 · 4050 Mönchengladbach 1
Tel. 0 21 61 / 39 22 20 · Fax 0 21 61 / 39 20 81 · 12-19 Uhr

Im Angebot:

386 DX, 33 MHz, Desktop-Gehäuse, 4-MB-Speicher, 1x3,5"/1,44- und 1x5,25"/1,2-Laufwerk, 16 Bit VGA-Karte, 1 MB, HD-Wechselrahmen, AT Bus Controller, 2xseriell, 1xparallel, MF-Tastatur **nur 1699,-**

Motherboard 386 DX, 33 MHz Cache **599,-**

CD ROM Laufwerk intern, Windows CD, Kings quest 5 CD **699,-**

Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, mit Uhr, abschaltbar **69,-**

Amiga externes 3,5"-Laufwerk **139,-**

A 500 + Kickstartumschaltplatine mit ROM V 1.3 für bessere Kompatibilität **99,-**

A 500 + Speichererweiterung auf 2 MB **149,-**

Achtung!

Achtung!

Wir suchen Geschäftspartner in Deutschland, Österreich und der Schweiz, die unsere Idee übernehmen möchten und zusammen mit uns einen weiteren Schritt in Richtung Zukunft gehen. Interessenten melden sich bitte unter: Telefon 0 21 61 / 39 22 20, 19.00 - 20.00 Uhr.

Achtung!

Achtung!

Erde bitte melden



Unterwegs: Wir legen uns mit ein paar Wach-Droiden an.

Planet's Edge

Auch Aliens sind lehrnähig. Daß mit einer schnöden Invasionsflotte oder einem einsamen Domsday-Laser der Menschheit nicht beizukommen ist, hat sich inzwischen im Universum herumgesprochen. Deshalb setzten sich ein paar findige grüne Männchen irgendwo auf dem Sirius zusammen und heckten einen gar teuflischen Plan aus. Mit einer besonders geheimen Geheimwaffe wird die Erde in eine Nachbardimension gebeamt und macht endgültig keine Probleme mehr. Denkste, liebes Alien — Natürlich hält sich irgendwo auf dem Mond ein kleiner Trupp von Space-Helden versteckt und startet mit der Befreiungsaktion.

Ihr steuert Rollenspiel-üblich eine vierköpfige Mannschaft ins All. Leider verfügt die Rebellentruppe nur über eine geringe Barschaft. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers ist deshalb der Handel und die Erschließung von Bodenschätzen. Mit den nötigen Ressourcen könnt Ihr das eigene Raumschiff à la *Starflight* ausbauen und die persönliche Ausrüstung verbessern. Entsprechend aufgewertet hebt Ihr mit dem Raumer ab, besucht fremde, exotische Welten und tötet deren Einwohner.

Seid Ihr im All unterwegs, könnt Ihr von Stern zu Stern fliegen, in die jeweiligen Planetenorbits einschwenken und Euch auf die Oberfläche bea-

Wer Innovatives sucht, ist bei *Planet's Edge* deutlich an der falschen Adresse. New World Computing hat sich ohne Skrupel bei Genre-Kollegen bedient: Von *Millennium 2.2* und *Deuteros* stammen die Handels- und Entwicklungssequenzen; die *Starflight*-Serie stand für den Rest des Abenteuers Pate. Trotz dieser ständigen Deja-Vu Erlebnisse kommt das Rollenspiel langsam aber sicher auf Touren und entwickelt bald eigenen Charme.



Erfreulich dabei, daß technisch alles im Lot ist und auch kleine Details stimmen. Dem Spieler wird sogar ein taktisches Kampfsystem gegönnt — jeder Astronaut wird rundenweise in die Schlacht gelenkt. Ein Leckerbissen, den längst nicht jedes Science-fiction-inspirierte Rollenspiel bietet. Wer ein technisch und inhaltlich solide gemachtes Abenteuer sucht und auf Neuheiten keinen Wert legt, kann ohne Bedenken in's All starten.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 65% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

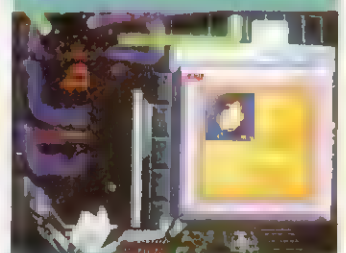
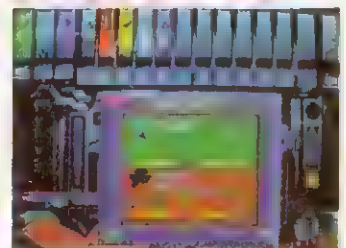


Hinter jedem Gebäude versteckt sich ein Menüpunkt

men. Dort angekommen, wird die Party aus der Vogelperspektive gezeigt und mittels Menüs gesteuert. Schon bald erhält man Gelegenheit, sich mit den Bewohnern zu unterhalten. Kommt es dennoch zum Kampf mit Laser und Phaser führt Ihr die Truppe rundenweise in die Schlacht.

Überall in dem riesigen Raumabschnitt sind Hinweise und Pläne versteckt, die in ihrer Gesamtheit hoffentlich die Menschheit retten werden. Um dieser Aufgabe gewachsen zu sein, dürfen wir uns aus 16 unterschiedlichen Skills die passenden aussuchen und im Laufe des Abenteuers perfektionieren.

vw



Service total: Einige der Dienste, die unser Stützpunkt bietet.



POWER TIP: Die erste Reise sollte Euch zum Alpha-Centauri führen.

POWER-TIP: Auf einem Mond im System findet sich eine Basis.

CONQUESTADOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

SZENARIO-GENERATOR

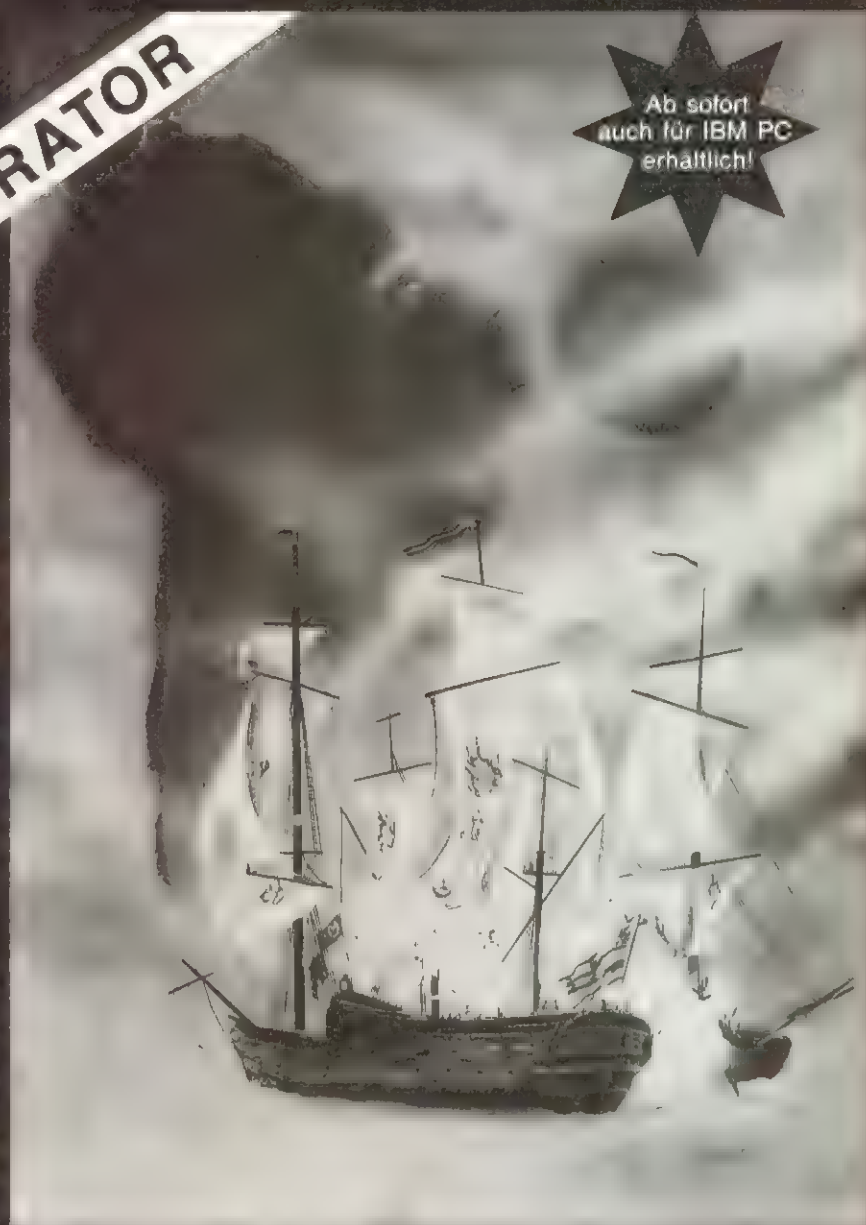
Ab sofort
auch für IBM PC
erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenu nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR".

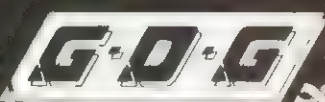
Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version)

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

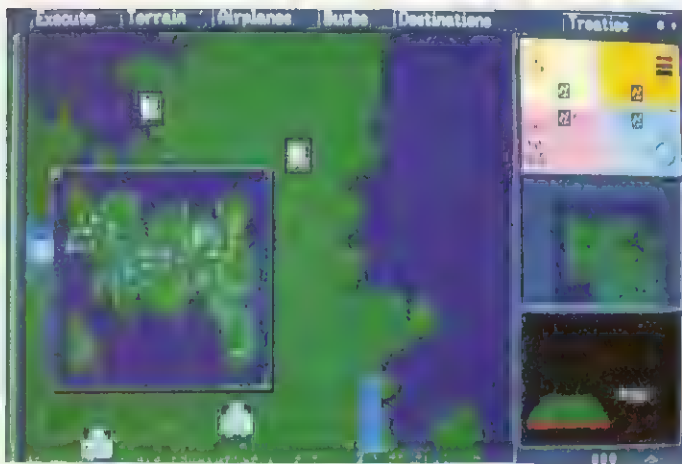
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Weltenbrand



Auf Mausklick taucht eine Übersichtskarte der Landschaft auf

Global Conquest

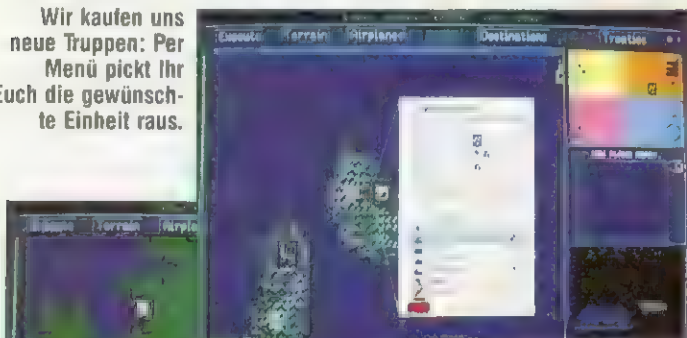
Was? *Global Conquest* sagt Euch nichts? Vielleicht klingelt es bei dem Namen Dan Buntin. Der Schöpfer der unvergeßlichen Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, dem Kultklassiker *M.U.L.E.*, werkelte in den letzten Monaten an dem Nachfolger zum Taktikstreich *Command H.Q.*, das vor über einem Jahr bei den Strategiefreaks für einhellige Begeisterung sorgte.

Dan Buntin nutzte die Zeit, das Spielsystem von *Command H.Q.* komplett umzumodeln. Statt der realen Welt, die hier als Schauplatz der taktischen Klopperei diente, gibt's in *Global Conquest* keine Originallandkarte der Erde. Die Spielwelten werden per Zufall vom Computer ausgebrütet. Ihr stellt ein, wie groß die Landmasse der Welt sein soll, wie groß die Spielfläche ist, wie viele Städte sich auf den Konti-

nenten befinden und wie viele Erz- oder Treibstofflager verteilt werden. Wem das zu mühsam ist, und wer lieber gleich loslegen möchte, greift auf einige vorgefertigte "Planeten" zurück. Die Landfläche, sowie die Position der Gegner liegt jedoch im Dunklen. Erst wenn Ihr Eure Einheiten per Mausklick übers Land oder Wasser bewegt, wird die Karte Stück für Stück sichtbar.

Eine weitere Änderung: Es gibt in *Global Conquest* spezielle Ereigniskarten, die sich vor Spielbeginn aktivieren oder abschalten lassen. Spielt Ihr mit den Ereigniskarten, kann's passieren, daß Eure Eroberungspläne durch Erdbeben, Sintfluten oder andere Naturkatastrophen behindert werden. Besonders gemein sind Karten, die aus Großstädten Dörfer machen (und umgekehrt) oder eine komplette Siedlung mit allen darin befind-

Wir kaufen uns neue Truppen: Per Menü pickt Ihr Euch die gewünschte Einheit raus.



Haltet Ihr den Mausknopf auf einer Einheit länger, können Befehle erteilt werden

Bei meiner ersten Begegnung mit *Global Conquest* fing ich an, die Fähigkeiten des Altmeisters Dan Buntin ernsthaft zu bezweifeln. Doch nach den ersten intensiven Partien verflog der Zorn der ersten Stunde. Allerdings kann der *M.U.L.E.*-



Fortsetzung leider völlig. *Global Conquest* macht ohne jeden Zweifel Spaß — allerdings erst dann, wenn man sich ausgiebig mit dem Handbuch beschäftigt hat. Zu viele Optionen und Feinheiten verderben vor allem den Gelegenheits-Strategie-

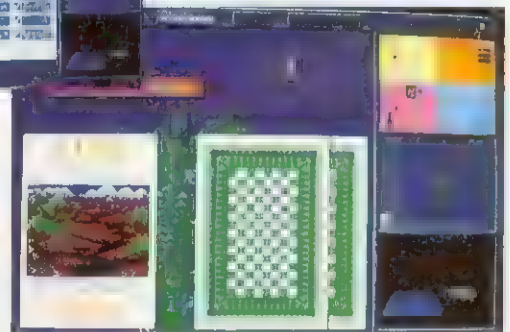
Schöpfer mit seinem neuesten Werk nicht mehr an den Erfolg des Vorgängers *Command H.Q.* anknüpfen. Paradoxe Weise ist die aus der Sicht eines Strategiespielers schönste Eigenart eines Taktikspiels hier auch das größte Manko: Die Komplexität des Programms. Die geniale Einfachheit eines *Command H.Q.* ist der spröden Befehlswuselei eines Hardcore-Strategiespiels gewichen. Das unnachahmliche Flair, das den Vorgänger auszeichnete und zum Klassiker machte, fehlt der

spielen die Lust auf eine Partie *Global Conquest*. Taktikfreaks vermissen die Echtzeitzüge und schütteln angesichts der ungewöhnlichen bis unmöglichen Sichtoption der Karte ("Wo bin ich?") das leidgeplagte Haupt. Ungeachtet kleiner Mängel, sollten sich Strategiespieler (aber nur solche) das Programm zulegen, und wer die technischen Bedingungen erfüllt, sollte sich eine Viererpartie nicht entgehen lassen. Hier läuft *Global Conquest* zur absoluten Hochform auf.



Einstelloptionen en masse: Hier gebt Ihr an, wie der Planet aussehen soll, auf dem der Kampf stattfindet.

Die Ereigniskarten: Per Zufall werden Katastrophen ausgelöst.



lichen Truppen ausradieren. Dies ist ganz schön hinterhältig, denn nur intakte Städte sichern Euch ein geregeltes Einkommen, das zwingend notwendig ist, um neue Truppen zu kaufen.

Die größte Besonderheit ist jedoch die Anzahl der Spieler. Mußt Ihr Euch in *Command H.Q.* mit nur einem Gegner, ob Computer oder Mensch, begnügen, prügeln sich in *Global Conquest* vier Parteien um die Vorherrschaft. Spielt Ihr allein, bekommt Ihr es mit dem Computer zu tun. Wer die techni-

schen Voraussetzungen hat (vier Computer, Netzwerk, bzw. serielle oder Modem-Verbindung), kann mit drei Kumpanen gleichzeitig ein Taktikmatch austragen. Aus diesem Grund wird bei *Global Conquest* auch rundenweise gezogen und nicht in Echtzeit gespielt.

Ob *Global Conquest* offiziell von Microprose in Europa vertrieben wird, stand zum Zeitpunkt unseres Tests leider noch nicht fest — ändert sich dieses, informieren wir Euch natürlich. mh

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 41% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

SCHREIB MAL WIEDER

Fragen kostet nichts

Ich kaufe wie viele andere seit Monaten Eure Zeitschrift, bin wie viele andere begeistert und hoffe wie viele andere, daß Euer Blatt weiterhin so gut bleibt. Nun zum ernststen Teil meines Briefes. Ich habe wie einige andere ein paar Fragen.

1. Wie verläuft das mit der Vergabe der Tests bei Euch, also wer testet welches Spiel?

2. Wird der 5-Spieler-Adapter von *Dynablasters* auch in der PC-Version ausgeliefert oder wird dort zu dritt auf der Tastatur herumgehauen.

3. Wieso waren in der letzten Ausgabe die Tests zu Game Gear und Lynx "schwarzweiß"?

4. Wieso habt Ihr in der letzten Ausgabe so geniale Spiele wie z.B. *Chessmaster 3000* nur mit einer viertel Seite bedacht, aber *Double Dragon 3* kriegt gleich eine ganze Seite?

5. Werdet Ihr auch die Antworten zu den Fragen vom "San Francisco Wettbewerb" veröffentlichen?

Michael Dobis, Köln

1. Normalerweise testen die Redakteure ein Spiel, die sich in dem betreffenden Genre heimisch fühlen oder bereits eine "emotionale Beziehung" zu dem Titel ("Finger weg, sonst gib't's Hauer!") aufgebaut haben.

2. Auch die PC-Version von *Dynablasters* wird von Hudson mit einem Vier-Spieler-Adap-

ter ausgeliefert. Das Spiel unterstützt außerdem Adlib- und Soundblaster-Karten, sowie VGA-Grafik.

3. Das war ein Versehen unsererseits, die Fotos hätten natürlich in Farbe sein sollen. Wir bemühen uns, daß sowas in Zukunft nicht mehr passiert.

4. Wie groß ein Test wird, hängt von vielen Faktoren ab. Ein wesentlicher ist jedoch, wieviele Leser sich von dem jeweiligen Spiel angesprochen fühlen — sprich, wie faszinierend so ein Titel ist. Leider findet ein Großteil von Euch Schachprogramme nicht sehr interessant, so daß wir selbst *Chessmaster 3000* keinen Doppelseitentest spendieren können. Mit einer viertel Seite kam das Programm allerdings deutlich zu knapp weg. Wenn wir genügend Platz haben, werden wir in Zukunft interessante Schachspiele auf einer ganzen Seite testen. *mg*

Resümee

Als ich am letzten Samstag durch die Messehallen der CeBIT gehastet bin, schaute ich natürlich auch mal am Markt & Technik-Stand vor-

bei, ohne jedoch einen von Euch Redakteuren zu erspähen. Seid Ihr vor dem Leseransturm geflüchtet oder habt Ihr selbst die Neuigkeiten auf den einzelnen Ständen begutachtet?

Sicherlich ist Euch auf dem Atari-Stand aufgefallen, daß der neue Rechner nicht vorgestellt wurde, über den in allen Ecken gemunkelt wird. Dabei hatte Atari alle Trümpe in der Hand. Erinnern wir uns doch nur mal an die Zeit, als der STE oder später der Mega-STE erschienen sind. Damals war abzusehen, daß die MS-DOS-Rechner wegen ihrer luxuriösen Hardwareausstattung das Rennen auf dem Spielsektor machen würden. Anstatt, daß Atari nun schlauerweise die STE-Rechner ebenfalls mit VGA-Farbenpracht, und sei es nur ausschließlich bei 320 x 200 Punkten Auflösung, ausgestattet hätte, blieb es weiterhin nur bei 16 Farben. Damit hat sich Atari selbst den Todesstoß gegeben, was das Portieren von DOS-Spielen auf die ST-Plattform betrifft. Sieger war damals eindeutig der Amiga.

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	149,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	268,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768, 0.28 dots	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

AMIGA 2000 D mit OS Version 2.0	1145,- DM
AMIGA 3000-25 MHz, LPS 52 MB	3495,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Noch Fragen ?? ☎ 02 09 / 49 58 04

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr:

- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider alles **nur für Mitglieder**. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein X) nicht vergessen und per ✂ oder so frankiert an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden. Selbstverständlich besteht kein Kaufzwang.

Ja, ich will Mitglied werden!

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:

Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren.



Zwischenzeitlich kaufte ich mir dann einen 386er, den ich jedoch rechtzeitig zur Ce-BIT wieder veräußerte. Vielleicht würde diese Messe die erhoffte große Überraschung von Atari bringen, aber ein Mitarbeiter der Firma verwies mich auf die Atari-Messe; also wieder nichts.

Daß die Konkurrenz nicht schläft, zeigt die Allianz von IBM, Apple und Motorola, die den Power-PC entwickeln, der wiederum in vielleicht nicht all zu ferner Zukunft die heutigen PCs ablösen soll.

Jetzt werde ich mir also wieder einen 486er kaufen, denn es stehen auf meiner Spielereihe noch eine ganze Reihe von Programmen. Oder soll ich doch lieber bis zur Atari-Messe warten oder bis zum Ende des Jahres, bis der 586er kommt, den man mittels eines Co-Prozessors P5 zur Super-Workstation aufrüsten kann — oder vielleicht vertröste ich mich noch bis zum Erscheinen des Power-PC — oder bis der Erwerb einer Silicon Graphics Workstation erschwinglich ist — oder bis gar ein völlig neuer Supercomputer auf den Markt kommt — oder die künftigen Helme der Virtuellen Realität das Computerbild direkt ins Gehirn strahlen und man sich nur noch mit Gedankenkraft fortbewegt... Aber dann müßte ich ja mein Mountain-Bike verkaufen (denn warum sollte ich noch Abenteuer in der Natur suchen) — oder würde meine unstillbare Reiselust nach fernen Ländern verlieren. Welch herrliche (?) neue Computerwelt...

Peter Marx, Hartenfels

Was ist dran am T-Bird-386er?

Ich habe einige Fragen bezüglich des T-Bird. Da ich mir diesen Computer gerne zulegen möchte, wollte ich von Euch etwas wissen: In der **POWER PLAY 4/92** habt Ihr einen T-Bird verlost und geschrieben, daß er einen Prozessor des Typus 80386erSX mit 25 MHz hat. In der **POWER PLAY 12/91** im Computervergleichstest dagegen, habt Ihr geschrieben, daß ein 80386er SX nichts anderes als ein verkappter 80286er ist. Nun wollte ich von Euch wissen, ob man mit dem T-Bird auch Spiele wie Wing Commander, Falcon 3.0. etc. spielen kann. Außerdem

möchte ich wissen, ob die VGA-Karte des T-Birds mit 256 KByte ebenfalls gut genug ist, diese Spiele zu spielen. Und noch eine Frage: Werdet Ihr den T-Bird testen?

Heiko Knoop, Meibendorf

Ich habe auf dem T-Bird ausgiebig **Wing Commander 2** und **Falcon 3.0** gespielt — und das ohne Probleme. An der Geschwindigkeit gab's nichts zu meckern. Die Grafik ist flott und spielerisch sind dabei keine Abstriche zu machen. Ein Grund dafür ist, daß der SX-Prozessor im T-Bird mit 25 MHz, und nicht wie bei dem Typ üblich, mit 20 MHz getaktet ist. *mh*

Wissenswertes Bastelerei

1. Wenn man sich einen NEC 3-D-Monitor zulegt, kann dann das Super Famicom an diesen angeschlossen werden?
2. Ist die PC-Engine mit dem Turbo-Express kompatibel? Wenn nein, worin besteht der Unterschied? Gibt es einen Adapter?
3. Kann ich mir ein NEO GEO aus den Staaten selbst importieren?
4. Kennt jemand von Euch einen Versandhändler in Japan und Amerika oder deren Adressen, von denen man Module eigen-importieren kann?
5. Wann kommt ein Test des Super NES in der **POWER PLAY** oder **VIDEO GAMES**?
6. Wann kommt der FM-Towns und der Mega Drive PC nach Old Germany

Marc Dreffke, Büdgen

Fangen wir mit der letzten Frage an: Sowohl der Vorzeige-CD-PC FM-Towns als auch die "PC-plus-Mega-Drive"-Computer werden voraussichtlich niemals in Deutschland auf den Markt kommen. Das amerikanische Super-NES werden wir weder in der **VIDEO GAMES** noch in der **POWER PLAY** testen — die deutsche Version (und alle verfügbaren Spiele) jedoch sobald das Gerät hier erscheint (eventuell im August).

Warum ein Neo Geo importieren, wenn Du's seit kurzem auch in Deutschland offiziell erstehen kannst? Der M & B-Versand in Niedersachsen liefert die schmucken Dinger an Endkunden und Fachgeschäfte.

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL DT	139 90
A TRAIN VGA *	89 90
ACES OF THE PACIFIC VGA	79 90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT ANL	69 90
AIRBUS A 320 DT ANL VGA	95 90
AIR LAND SEA COMPILATION DT ANL	89 90
AWARD WINNERS COMPILATION	79 90
BANE OF COSMIC FORGE	89 90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72 90
BIRD'S TALE TRILOGY DT	85 90
BATTLE ISLE DT	79 90
BATTLETECH 2 CRESSENT HAWKS	85 90
BIRDS OF PREY DT VGA *	79 90
BLACK GOLD KOMPL DT	79 90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED	69 90
BUNDESLIGA HUNTER PROF VGA DT	79 90
CADAVER DT VGA	85 90
CALIFORNIA GAMES 2	69 90
CASTLES DT ANL	75 90
CASTLES DATA DISK	39 90
CASTLES OF DRAGON VGA DT	85 90
CENTURION DEF OF ROME DT ANL	85 90
CHESSMASTER 3000 VGA	75 90
CIVILISATION KOMPL DT VGA	99 90
CONAN DT ANL	85 90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT	88 90
COVER GIRL STRIP POKER	89 90
DOORLANDS VGA DT ANL *	85 90
DARK SEED VGA *	85 90
DAS SCHWARZE AUGEN	89 90
SCHICKSALS KUNDE DT VGA *	89 90
D GENERATION DT ANL	75 90
ECO QUEST VGA	85 90
ELITE GOLD VGA VERS DT	85 90
ELVIRA 2 - JAWS O CERBERUS - KOMPL DT	89 90
EPIC DT ANL *	79 90
EYE OF BEHOLDER KOMPL DT VGA	85 90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	109 90
EZ COSMOS DT ANL	69 90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT ANL	89 90
F15 FLYING OPERATION DESERT STORM	89 90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0	99 90
FIRETEAM	75 90
FLAMES OF FREEDOM DT ANL VGA	85 90
FLOOR 13	79 90
FLUXUSIMULATOR 4.0 KOMPL DT	139 90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT ANL *	85 90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52 90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79 90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65 90
GATEWAY TO SAVAGE KOMPL DT VGA	89 90
GOBLINS DT ANL	69 90
GODS DT ANL VGA	75 90
GO SIMULATOR DT ANL	89 90
GLOBAL EFFECT *	75 90
GREAT COURTS 2 DT	69 90
GUNSHIP 2000 DT	85 90
HARPOON 1 21 DT ANL	49 90
HARPOON EDITOR 1 21 DT ANL	89 90
HARPOON BATTLE SET 3 1 21	39 90
HEART OF CHINA VGA	85 90
HEIMDALL KOMPL DT	89 90
HERO QUEST TWIN PACK DT ANL	75 90
HOME ALONE DT ANL	69 90
HYPER SPEED DT ANL VGA	85 90
IMMORTAL DT	69 90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69 90
INDIANA JONES 3 ADV VGA VERSION	85 90
INDIANA JONES 4 ENGL VGA *	75 90
INTELLIGENT GAMES	69 90
JOYSTICKER 2 VGA	85 90
KAISER KOMPL DT	69 90
KATHEDRALE KOMPL DT VGA	85 90
KINGS QUEST 5 KOMPL DT VGA HD	95 90
LAFFER UTILITIES	85 90
LARRY 1 VGA VERS	85 90
LARRY 5 VGA HD DT Anleitung	85 90
LEGEND	75 90
LEMPEREUR	89 90
LEMMINGS DATA DISK	75 90
LES MANLEY LOST IN L.A. VGA	59 90
LES MANLEY LOST IN L.A. VGA	75 90
LINKS NUR VGA	69 90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	79 90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39 90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39 90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39 90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN *	39 90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39 90
LINKS SCENERY PINEHURST	39 90
LOGICAL DT	59 90
LOOM KOMPL DT	69 90
M1 TANK PLATOON DT ANL	84 90
MAD TV DT	85 90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	75 90
MANCHESTER UNITED EUROPE	79 90
MANIAC MANSION KOMPL DT EGA	65 90
MAJAPITI ISLANDS DT	69 90
MEGA FORTRESS	75 90
NIGHT AND MAGIC 3 KOMPL DT VGA	85 90
NIGHT AND MAGIC 3 KOMPL DT VGA	85 90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL DT VGA	75 90
NOVA 8 VGA	85 90
PAPERBOY 2	59 90
PATTON STRIKES BACK	85 90
PGA GOLF PLUS INCL SCENERY DT	75 90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39 90
PLANETS EDGE VGA	89 90
POLICE QUEST 3 VGA HD	89 90
POOLS OF DARKNESS VGA	89 90
PORTS OF CALL DT ANL	79 90
POWERMONGER DT ANL *	75 90
RAILROAD TYCOON DT	84 90
RED BARON VGA DT ANL	89 90
RETURN OF MEDUSA KOMPL DT	79 90
RIDERS OF ROHAN DT VGA	79 90
RISE OF THE DRAGON DT VGA	85 90
ROCKETEER KOMPL DT	79 90
SAMURAI DT ANL	69 90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT VERS	79 90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 102	34 90
SECRET WEAPONS OF J.L.T.WAFFE	85 90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35 90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34 90
SET HANDBUCH SECRET WEAPONS	24 90
SILENT SERVICE 2 DT	89 90
SIM ANT ENG. VGA	79 90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT	79 90
SIM EARTH DT VERS VGA	79 90
SOJ. CRYSTALL KOMPL DT.	79 90
SPACE M.A.X. KOMPL DT.	79 90
SPACE QUEST 1 VGA	85 90
SPACE QUEST 4 KOMPL DT VGA	85 90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109 90
SPACE SHUTTLE DT ANL VGA	119 90
SPELLCASTING 201	75 90
SPEEDBALL 2 DT	75 90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL DT	75 90
STARBYTE NO 1 COLL. KOMPL DT	79 90
STARBYTE SUPER SOCCER DT	72 90
STAR TREK 25TH ANNIV DT ANL	85 90
STEEL EMPIRE VGA *	59 90
STEINBERGER HOTELMANAGER DT	59 90
STORMMASTER DT ANL	85 90
TAKING OF BEVERLY HILLS DT ANL	75 90
TEAM SUZUKI DT	75 90

PC/IBM

TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA *	79 90
TEENAGE MUTANT H TURTLES 2	69 90
TENNIS CUP 2 DT ANL	79 90
TERMINATOR 2	69 90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	79 90
TEST DRIVE 3 VGA	69 90
THEIR FINEST HOUR	39 90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	85 90
THUNDERHAWK AH 73 M	75 90
TIME QUEST VGA	69 90
TITUS THE FOX DT ANL	79 90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	89 90
TWILIGHT 2000	75 90
ULTIMA MARTIAN DREAMS - U.TIMA 7 *	75 90
ULTIMA TRILOGY - U4 / U5 / U6 - U.TIMA - UNDERWORLD -	99 90
UMS 2 DT ANL	85 90
UNCHARTED WATERS	99 90
WAR_ORDS	65 90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75 90
WILD WEST WORLD KOMPL DT	85 90
WILLY BEAMISH VGA HD DT ANL	89 90
WING COMMANDER VGA	72 90
WING COMMANDER 2 VGA	79 90
WING COMM 2 SPECIAL OPERATIONS	45 90
WING COMM 2 SPEECH PACK	39 90
386/486 SOL HD BLASTER	99 90
WING COMMANDER 2 KOMPL DT VGA *	99 90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE	105 90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	75 90
WINTER C - CHALLENGE DT ANL VGA	75 90
WINZER KOMPL DT	75 90
WIZARDRY 7 VGA *	85 90
WONDERLAND VGA	75 90
WRATH OF THE DEMON	75 90
WWF WRESTLEMANIA VGA	29 90
YEAGER A.R. COMBAT DT VGA	75 90
ZAK MC CRACKEN KOMPL DT	65 90

PC/IBM SONDERPOSTEN

ADV DESTROYER SIMULATOR	29 90
ADV TACTICAL FIGHTER 2	29 90
AUSDRITZ	29 90
BARD'S TALE 2	29 90
BLOOD MONEY	29 90
BUDOKHAN	29 90
CARRIER COMMAND	29 90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	49 90
DEADLINE - INFOCOM	29 90
ENCHANTER - INFOCOM	29 90
FERRARI FORMULA 1	29 90
GOLDEN AXE	29 90
HARD DRIVEN 2	29 90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM	29 90
JET FIGHTER 1	29 90
LEATHER GODDES OF PH... - INFOCOM	29 90
KLAX	29 90
LARRY 3 ENGL	39 90
MONKEY ISLANDS 2 ENGL VGA VERS	54 90
NAM VIETNAM	29 90
OD IMPERIUM KOMPL DT	24 90
PAPERBOY	29 90
PLANET FALL INFOCOM	29 90
POPULOUS DT	29 90
POPULOUS SCENERY	16 90
RICK DANGER 1	29 90
SECRET OF SILVERBLADES NUR 3 S*	29 90
SIM CITY EGA	19 90
SIM TERRAIN EDITOR	19 90
SIM ARCHITECTURE 1	19 90
SK OR DIE	29 90
STORMOV K SU 25	29 90
SPEEDBALL 1	29 90
STAR CONTROL	29 90
SUPAPLEX	29 90
SUPER OFF ROAD RACER	29 90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE -	29 90
TV SPORTS BOX NG DT ANL	34 90
TV SPORTS FOOTBALL	29 90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	34 90
WISHBRINGER - INFOCOM	29 90
WOPPACK DT ANL	34 90
ZORK 1 - 3 10	29 90

CD-ROM

GUNSHIP & M DWINTER 1	115 90
KINGS QUEST 5	99 90
LARRY 5	99 90
M1 TANK PLATOON	95 90
RAILROAD TYCOON	95 90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95 90
SPACE QUEST 4	99 90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129 90
WING COMMANDER INCL MISSION 1 & 2	129 90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMAN INCL BOXEN	239 90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129 90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469 90
CD ROM LAUFWERK INTERN	879 90
DISKBOX FUR 80 STUCK 3 5/8" CHLOSS	19 90
DISKBOX FUR 100 STUCK 5 25/8" CHLOSS	19 90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69 90
INFRAROTMAUS 2-NIX	129 90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU	69 90
INCL GAMECARD	69 90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165 90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	79 90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	85 90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165 90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24 90
MAUSMATT	9 90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK	69 90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45 90
SOUNDBLASTER 2.0 DT HANDBUCH	239 90
SOUNDBLASTER PRO DT HANDBUCH	389 90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399 90
ROLAND JAPC 1 & M DI	849 90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269 90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE	249 90

APPLE/MAC

CURSE OF THE AZURE BONDS	79 90
FLIGHT SIMULATOR 4.0	129 90
HEART OF CHINA	79 90
INDIANA JONES 3 ADV	79 90
KINGS QUEST 5	85 90
PGA TOUR GOLF	79 90
RISE OF THE DRAGON	79 90
RISK - BRETTSPIELUMSETZUNG	79 90
SIM ANT	85 90
SIM EARTH	65 90
SPACE QUEST 4	85 90
STARLIGHT	89 90
STARLIGHT 2	75 90
TOYGO GO	99 90
WILLY BEAMISH	85 90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9 90
3.5" 2 HD NoName 10er	19 90
5.25" 2 DD NoName 10er	5 90
5.25" 2 HD NoName 10er	12 90

WAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11 & 8079

Telefon: 081 42/82 73

Telefax: 081 42/5 46 54



C64 Disketten

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT. 39,90
ALIEN STORM 39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL. 39,90
BLACK GOLD KOMPL DT. 49,90
BLUES BROTHERS DT. ANL. 49,90
BOARD GENIUS 49,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT. 49,90
BUCK ROGERS 49,90
BUDDKHAN DT. ANL. 49,90
BUNDESLEGA MANAGER KOMPL DT. 49,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 49,90
CHAMPIONS COMPILATION 49,90
CHART ATTACK DT. ANL. 49,90
CISCO HEAT 39,90
CONQUESTADOR KOMPL DT. 49,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 49,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 49,90
DER PRE-SISTHESS KOMPL DT. 49,90
DINGSDA KOMPL DT. 49,90
ELVIRA KOMPL DT. 49,90
ELVIRA ARCADE ACTION 49,90
EXILE DT. ANL. 49,90
FINANCE FIGHT DT. 49,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 49,90
GLUCKSRAD KOMPL DT. 49,90
GUNSH P. DT. 49,90
HUDSON HAWK DT. ANL. 49,90
INDY HEAT DT. ANL. 49,90
JAMES BOND COLLECTION 49,90
JETSONS 49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. 49,90
MANAC MANSION KOMPL DT. 49,90
MAX PACK DT. ANL. 49,90
MOONFALL DT. 49,90
NEUROMATICS DT. ANL. 49,90
NORTH AND SOUTH DT. 49,90
OUTRUN EUROPE DT. 49,90
P.P. HAMMER DT. ANL. 49,90
PANG CARTRIDGE DT. 49,90
PARASOL STARS DT. ANL. 49,90
PIRATES DT. 49,90
PITFIGHTER 49,90
POOLS OF RADIANCE 49,90
POTPANIC DT. ANL. 49,90
POWER UP COMPILE 49,90
POWERHITS COMPILE 49,90
PROJECT STEALTH FIGHTER DT. 49,90
RAINBOW COLLECTION DT. 49,90
RALF GLAU EDITION KOMPL DT. 49,90
REBEL RACER DT. ANL. 49,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE 49,90
ROBOZONE DT. 49,90
RODLAND DT. 49,90
RUBICON 49,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. 49,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE 49,90
SIMPSONS DT. 49,90
SOCCER STAR COMPILE 49,90
SOUL CRYSTAL KOMPL DT. 49,90
SPACE GUN 49,90
SPEEDBALL 2 DT. 49,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION 49,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. 49,90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL DT. 49,90
SUPER HEROES 49,90
SUPER M PACK DT. 49,90
SUPER SPACE INVADERS 49,90
SUPREMACY 49,90
TERRINATOR 2 49,90
TEST DRIVE 2 COLLECTION 49,90
TETRIS DT. ANL. 49,90
TO HOT TO HANDLE COMPILE 49,90
TURBO CHARGE 49,90
TURTLES 2 49,90
VOLFIELD 49,90
WETTEN DAS ? 49,90
WINZER KOMPL DT. 49,90
W.W.F. WRESTLING 49,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL DT. 49,90

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS. 99,90
ABANDONED PLACES DT. ANL. 72,90
AIRBUS 320 1 MB DT. 95,90
AIR LAND SEA COMPILE 95,90
INCL. 888 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR 79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. 59,90
AGONY DT. ANL. 59,90
ALCATRAZ DT. ANL. 59,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL. 79,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 59,90
AP.DY. 59,90
AWARD WINNERS COMPILE 69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB 79,90
BATTLE ISLE DT. 59,90
BILL ELLIOT NASHCAR CHALLENGE 1 MB 59,90
BIRDS OF PREY 1 MB 59,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL. 59,90
BLACK GOLD KOMPL DT. 69,90
BUNDESLEGA MANAGER PROF. DT. 39,90
CADAVER NEW LEVELS DT. 39,90
CASH KOMPL DT. 39,90
CASTLES DT. 1 MB 39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. 39,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT. 24,90
CONAN DT. ANL. 49,90
CONQUESTADOR DT. 49,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB 39,90
COVER G.R. STRIP POKER 39,90
COVERT ACTION KOMPL DT. 1 MB 54,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL DT. 25,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL. 39,90
DAS SCHWARZE AUG 54,90
O-SCHICKSALSKUNGE 49,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL DT. 1 MB 39,90
DER PRE-SISTHESS DT. VERS. 39,90
DOUBLE DRAGON 3 37,90
ELITE DT. ANL. 42,90
ELVIRA DT. 1 MB 35,90
ELVIRA 2 KOMPL DT. 1 MB 49,90
EPIC DT. ANL. 39,90
EXODUS 3070 DT. ANL. 47,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL DT. 1 MB 39,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB 69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB 34,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. 49,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT. 59,90
FAR WEST DT. ANL. 49,90
GATE GATES OF DAWN DT. 49,90
FIGHTER COMMAND DT. 64,90
FIRETEAM 2200 34,90
FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA DT. 49,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT. 39,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB 39,90
GLUCKSRAD KOMPL DT. 49,90
GOBLINS DT. ANL. 49,90
GOODS DT. 65,90
GOLF MICROPROSE DT. ANL. 75,90
GREAT COURT 2 DT. 69,90
HARPOON DT. ANL. 39,90
HARPOON 121 DT. ANL. 39,90
HARPOON 121 EDITOR DT. ANL. 47,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL. 39,90
HE MALL DT. VERSION 54,90
HOOK DT. ANL. 49,90
HUMANS 39,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMP. DT. 65,90
INDY HEAT DT. ANL. 59,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL. 59,90
JIMMY WHITES SNOOKER DT. 69,90
JOHN MADE FOOTBALL DT. ANL. 59,90
KATHEDRALE KOMPL DT. 59,90
KINGS QUEST 5 1 MB 85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB 40,90
LARRY 5 1 MB 34,90
LEANDER DT. 42,90
LEGEND DT. ANL. 49,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL DT. 54,90
LEMMINGS DT. 59,90
LEMMINGS DATA 59,90
LIFE & DEATH 1 MB 59,90
LOOM KOMPL DT. 59,90
LORD OF THE RINGS DT. 59,90
LOTUS TURBO 2 DT. 59,90
M1 TANK PLATOON DT. 72,90
MAD TV DT. 1 MB 75,90
MAGIC POCKETS DT. 59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90
MANIAC MANSION KOMPL DT. 69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2 75,90
MERCENARY 3 69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB 79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL DT. 1 MB 79,90
MOONSTONE 14,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 19,90
NINJA COLLECTION DT. ANL. 14,90
ORK DT. ANL. 14,90
OUTRUN EUROPE DT. 14,90
PANZER BATTLES 1 MB 14,90
PAPERBOY 2 DT. ANL. 14,90
PARASOL STARS DT. ANL. 15,90
PELAGUS DT. ANL. 14,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL. 17,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL. 14,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. 14,90
PIRATES DT. ANL. 55,90
POLICE QUEST 3 1 MB 15,90
POOL OF DARKNESS 1 MB 14,90
POOL OF DARKNESS 2 14,90
POPULOUS 2 1 MB DT. 65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. 39,90
PROJECT X X DT. ANL. 59,90

RACE DRIVEN DT. ANL. 69,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB 75,90
REALMS DT. ANL. 69,90
RED BARON 1 MB 79,90
ROBOCOP JAMES POND 2- 59,90
ROBOCOP 3 KOMPL DT. 59,90
RODLAND DT. ANL. 59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB 65,90
R-TYPE 2 DT. ANL. 79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT. 79,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 65,90
SHADOW LANDS KOMPL DT. 69,90
SHANGHAI 2 79,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 65,90
SIM ANT. 1 MB 59,90
SIM CITY TYPHOUS COMPI. DT. 74,90
SIM EARTH DT. 59,90
SIMPSONS DT. 69,90
SOCCER STAR COMPILE 69,90
SOUL CRYSTAL KOMPL DT. 39,90
SPACE 1889 59,90
SPACE ACE 2 1 MB 59,90
SPACE CRUSADE DT. ANL. 59,90
SPACE GUN 59,90
SPACE M*A*X DT. ANL. 59,90
SPACE QUEST 4 1 MB DT. ANL. 85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. 85,90
SPACE WRECKED 59,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. 75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL DT. 69,90
STARBYTE NO. 1 COL. KOMPL DT. 69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. 69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB 75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN DT. 64,90
STORM MASTER 59,90
STRIKE FLEET DT. 59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS 59,90
TERMINATOR 2 75,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90
THUNDERHAWK AH 73 M 69,90
TIP OFF DT. 59,90
TITUS THE FOX DT. ANL. 59,90
TRADERS DT. 69,90
TURTLES 2 65,90
TURTLES 3 1 MB 75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 69,90
UTOPIA DT. 69,90
VENEZUELA OF EXCALIBUR 75,90
VOLFIELD 59,90
VROOM DT. 65,90
WARLORDS 1 MB 69,90
WAYNE GATZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB 69,90
WETTEN DASS ? 37,90
WILLY BEAMISH 1 MB 65,90
WILD WEST WORLD KOMPL DT. 65,90
WINZER KOMPL DT. 59,90
WOLFGHILD DT. ANL. 59,90
WONDERLAND 1 MB 74,90
W.W.F. WRESTLING 65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL DT. 64,90

LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM - 29,90
LOMBARD RAC RALLY 75,90
LOOPY 69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1 29,90
MICROPROSE SOCCER 24,90
MIDNIGHT RESISTANCE 29,90
M.U.D.S. KOMPL DT. 24,90
MYSTICAL 24,90
NEW YORK WARRIORS 29,90
NORTH & SOUTH 29,90
OIL IMPERUM KOMPL DT. 24,90
ONSLAUGHT 29,90
OPERATION HARRIER 15,90
PACMANIA 29,90
PAPERBOY 24,90
PLANET FALL 29,90
PLOTTING 29,90
POPULOUS DT. 29,90
POPULOUS DATA 18,90
POWERDRIFT 29,90
POWERDROME 19,90
POWERMONGER 24,90
POW TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB) 29,90
RAINBOW ISLANDS 29,90
RAMBO III 29,90
RESOLUTION 101 29,90
RICK DANGEROLDS 1 29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90
ROCKSTAR 17,90
SAINT DRAGON 29,90
SCRAMBLE SPIRITS 29,90
SEARCH FOR THE KING 1 MB 29,90
SHADOW OF THE BEAST 1 29,90
SHERMAN M4 29,90
SHINCHI 29,90
SHUFF. EPACK CAFE 29,90
SILKWORM 24,90
SIMULCRA 15,90
SIR FRED 24,90
THE KRI OR DE DT. 29,90
TOM AND THE GHOST 29,90
SPACE HARRIER 2 29,90
SPEEDBALL 29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 45,90
STAR CONTROL 29,90
STARFLIGHT 29,90
STARSLIDER 2 29,90
STUNT CAR RACER 29,90
SUMMER EDITION 29,90
SUPERPLEX 29,90
SUPER OFF ROAD RACER 29,90
TENNIS CUP 29,90
THUNDERSTRIKE 29,90
TOM AND THE GHOST 29,90
TURBO OUTRUN 29,90
TV SPORTS FOOTBALL 29,90
THYPOON THOMPSON 29,90
T.W. WORLD 29,90
UNTOUCHABLES 29,90
VENUS FLY TRAP 29,90
VOLLEYBALL 5 MULAT 19,90
VOODOO NIGHTMARE 29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1 MB 29,90
WATER, O.O. 29,90
WISHBRINGER - INFOCOM 29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL. 34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90
X.O.T. 24,90
Z-OUT 24,90
ZOMBIE 29,90
ZORK 1-3 JEWELS 29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PREISHITS AMIGA

AMIGA ZUBEHÖR

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARBARIAN 2 15,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. 17,90
BATMAN CAPED CRUSADER 14,90
CYCLES 24,90
DENARI'S 15,90
F16 COMBAT PLOT (NIGHT C128) 29,90
FERRARI FORMULA 1 19,90
GALILEO / XEVIUS COMPILE 12,90
HEROES OF THE LANCE 14,90
HOL. YWOOD POKER PRO 15,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) 19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY 14,90
MICROPROSE SOCCER 19,90
MIDNIGHT RESISTANCE 19,90
OIL WREMIUM KOMPL DT. 14,90
ROCK N ROLL DT. ANL. 14,90
SHADOW WARRIORS 14,90
SKI OR DIE 14,90
SPEEDBALL 1 14,90
SPHERICAL 15,90
STARFLIGHT DT. 14,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC 17,90
STRIDER 2 14,90
STUNT CAR RACER 14,90
SUMMER OLYMPIAD 14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL. 15,90
TURRICAN 1 DT. ANL. 15,90
UNTOUCHABLES 14,90
VOLLEYBALL SIMULATOR 15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,00 BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

1000 CC TURBO 29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR 29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 29,90
ALL TIME FACTORIES COMPILE 19,90
ALTERED DESTINY 29,90
ARKANOID REV. OF DOH 24,90
BATMAN THE MOVIE 29,90
BEACH VOLLEY 29,90
BLOODS OF STEEL ICEHOCKEY 34,90
BLOODMONEY 29,90
BLOODWYCH 29,90
BUBBLE BOBBLE 29,90
BUDDKHAN 29,90
CABAL 29,90
CALIFORNIA GAMES 29,90
CARRIER COMMAND 29,90
CASTLE MASTER 24,90
CELECA GT 4 RALLY 29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 34,90
CHASE M.O. 29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
COMBORACER 29,90
CYBERCOP 29,90
DEADLINE - INFOCOM - 29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILE 49,90
DRAGON NINJA 29,90
DYNASTY WARS 29,90
EOD THE DUCK 29,90
EMOTION 24,90
ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
F16 COMBAT PLOT 34,90
F18 INTERCEPTOR 29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL. 49,90
FANTASY WORLD DIZZY 19,90
FERRARI FORM 1 29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL. 49,90
F.O.F.T. 29,90
FULL CONTACT 29,90
GHOSTBUSTERS 2 29,90
GOLDEN AXE 29,90
GRAND MONSTER SLAM 29,90
GREG NORMAN U.T. - LATE GOLF 29,90
HARD DRIVEN 2 29,90
HEROES OF THE LANCE 29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 29,90
IMMORTAL 1 MB DT. 29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2 24,90
INO ANA JONES ACTION 29,90
IRON LORD 29,90
ISH DO WAY OF STONES - 29,90
ITALIA 90 SOCCER 29,90
JET - SUBLOGIC - 15,90
JUPITER'S MASTERDRIVE 29,90
KLAX 29,90
KULT 29,90

1.5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 239,90
1.8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 279,90
4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 199,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219,90
DISKBOX FOR 80 X 3 5" D SKS 19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFLU DF 3 39,90
EXTERNE LAUFWERK 5.25" 189,90
EXTERNE LAUFWERK 3.5" 139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE 49,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSEJOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
MOUSEMATE 8,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
SCANNER DATASCAN TEXT & GRAFIK 29,90
105mm SCANSREITE 100-400 DPI 319,90
SPEICHERWERKE VERUNG AUF 1 MB 69,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT. VERS. 359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY 149,90
BUCK ROGERS 119,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL. 99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL. 99,90
FANTASY M.O.C.K.E.Y. 2 DT. ANL. 99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL. 99,90
INTERCEPTOR DT. ANL. 99,90
JAMES POND 2 99,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. 99,90
N.H.L. ICEHOCKEY DT. ANL. 99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL. 99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL. 119,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL. 119,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL. 99,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL. 79,90
TOKI DT. ANL. 89,90
TURRICAN 1 DT. ANL. 89,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - DT. ANL. 79,90

Die (japanische) PC-Engine wiederum ist mit den amerikanischen Turbovarianten zwar technisch identisch, aber nicht kompatibel. Es existiert jedoch ein Adapter, mit dem Du auf der amerikanischen Konsole japanische Software abspielen kannst.

NEC 3D-Monitor? Ein NEC-Multisync-Monitor kann ohne Umbau "nicht" angeschlossen werden.

Was Eigen-Importe angeht, haben wir mit DIE HARD in den USA gute Erfahrungen gemacht. Ein Anruf unter 001-818-774-2000 genügt, um Produkte oder einen Katalog (per UPS oder Federal Express) zu bekommen. *wi*

Literaturgefecht

Eigentlich gehört dieses Thema nicht in ein Computerheft, doch der Leserbrief von Michael Hoenig in Ausgabe 2/92 hat mich ein wenig wütend gemacht. Stellvertretend für Millionen anderer Stephen King-Leser wehere ich mich gegen den Vorwurf, daß die Bücher von King "auf billigen Schockeffekten aufgebaut" sind oder "man sich mit ihnen verblödet". Ich wette, Michael hat noch nie ein Buch ganz durchgelesen, dann würde er nämlich erkennen, daß die Bücher, zugegebenermaßen manchmal etwas unrealistisch, aber hochspannend und in einem unnachahmlichen Stil geschrieben sind. Zu empfehlen wäre "Das Monstrum" oder "Needful Things". *Markus Frei, CH-Zäziwil*

Lieber Volker! Was Du Dir bei der Beantwortung des Leserbriefes von Michael Hoenig geleistet hast, kann von mir nicht kritiklos hingenommen werden! Als Leser von fantastischer Literatur wirst Du mir wohl zustimmen, daß es — wie in jedem Literaturgenre — gute und schlechte Fantasieromane (ich ordne unter diesen Begriff St/F/Horror) gibt. Natürlich gibt es darunter sowohl ausgesprochene Trivialwerke (ohne jetzt auf diesen sehr umstrittenen Begriff weiter einzugehen) als auch intellektuell sehr anspruchsvolle

Faszinierend leicht

Als "Alt-Trekkie" hat natürlich Ihr Titelbild von Ausgabe 4/92 magisch angezogen. Gekauft — gelesen — für super befinden war eines. Vor allen Dingen erhielten meine Freundin und ich endlich den entscheidenden Lösungstip. Hier setzt auch etwas Kritik ein:

Sicherlich wird der Großteil Ihrer Leserschaft aus "Spiele-Spezialisten" bestehen, die jedes noch so erdenklich knifflige Computer-Spiel binnen kürzester Zeit gelöst haben. Nur gibt es sicher auch ein paar Leute wie mich — die sich hin und wie-

der mal ein Spiel kaufen und denen Erfahrung ziemlich abgeht. Der Erfolg: Man sitzt wie blöd vor dem Kasten, versucht zum hundertsten Mal die gleiche sinnlose Aktion, ohne Erfolg. Was bleibt ist, gefrustet die Maschine auszuschalten.

Und dann liest man, daß es doch eigentlich völlig easy sei, sich hier durchzuboxen, an einem einzigen Tag sei alles gelöst. Nun sei gesagt, daß wir beide zwei Tage an der ersten Mission herumgekämpft hatten, ohne den besagten Glaskasten zu öffnen! Man kommt sich an solchen Stellen wirklich blöd wie eine Scheibe Knäckebrot vor...

ge gute Space-Operas und grausliche Horror-Romane, weil ich neben den geistigen Tiefen meiner beruflich anfallenden Fachliteratur keine Lust habe, auch noch die "tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten".

Jutta Beilmann, Langenlohnshelm

Was des einen Lesege-
nuß, ist des anderen Ver-
druß! An dieser Stelle muß
ich den hier so malträtierten
Martin Walser mal in Schutz
nehmen. Weil das eine gut
ist, muß das andere ja nicht
zwangsläufig schlecht sein.
Ich habe nicht das Gefühl,
Seelenzustände ausloten
zu müssen, um reines Le-
severgnügen bei der Lektü-
re seiner Romane zu ha-
ben. Für mich zeichnet sich
sein Werk durch bissigen
Sprachwitz, geniale Wort-
schöpfungen und eine un-
bestechliche Beobach-
tungsgabe aus. *up*

Um das literarische Quar-
tett vollzumachen, meldet
sich abermals der geschol-
tene Redakteur zu Wort:
Lieber Martin Walser, sogar
ich weiß um Ihre Verdienste
für die deutschsprachige
Literatur — Ihre Novelle
"Ein fliehendes Pferd" soll-
te in keinem Bücherregal
fehlen. Ich hoffe Sie und Ulli
Peters können mir noch ein-
mal verzeihen.

Zum Thema Science-fic-
tion und Fantasy: Wenn hier
jemand eine pauschalierte
Meinung hat, dann ist das
sein Problem. Ich kann nur
jedem empfehlen, sich auf
diese Art Literatur einzulas-
sen. *vw*

Aber eben: Ein ganz herzliches Merci für die Lösungstips, schön auch, daß hier nicht alles verraten wurde und man eben doch selbst noch einiges überlegen muß.

Was mich jedoch noch interessieren würde, ist folgen-

des:
In der Besprechung von *Star Trek* ist die Rede von einem Disk-Monitor. Da ich von einem solchen Gerät (bzw. Software) noch nie etwas gehört habe, könnten Sie mir vielleicht kurz erläutern, um was es sich hier handelt, respektive, wie und für was so etwas eingesetzt wird?

Andreas Buttler, Karlsruhe

Bei einem "Disk-Monitor" handelt es sich nicht um ein Gerät, sondern um spezielle Software. Als Beispiel sollen hier nur die *Norton Utilities* oder die *PC-Tools* dienen. Beide Programme sind im Fachhandel erhältlich und bieten ein ganzes Paket nützlicher Hilfsprogramme. Eines dieser Hilfsprogramme ist der sog. Diskettenmonitor. Mit diesem Utility könnt Ihr Daten, die sich auf der Festplatte oder einer Diskette befinden, genauer "anschauen". Eine Festplatte oder eine Diskette ist in kleine "Scheibchen" unterteilt auf dem sich die Daten befinden. Der Diskettenmonitor macht nichts anderes, als sich eine dieser "Scheiben" herauszupicken. Die Daten sind als Hexadezimalzahlen auf dem Bildschirm zu sehen. Ihr könnt mittels dem Diskettenmonitor die Daten verändern und die geänderten Daten wieder abspeichern. Allerdings müßt Ihr wissen, an welcher Stelle des zu verändernden Programms welche Daten stehen. Ein Beispiel: In einem Rollenspiel haben die Charaktere unter anderem Erfahrungspunkte. Wenn Ihr wißt, wo sich diese Daten befinden, und Ihr die Punkte in entsprechende Hex-Zahlen umwandelt, könnt Ihr mit dem Diskettenmonitor "Super"-Helden basteln, indem man einfach die Erfahrungspunkte nach oben setzt. *mh*

Oh No!

Nachdem ich mir das Spiel "Oh No! More Lemmings" zugelegt habe, mußte ich feststellen, daß nicht nur die Lemminge seit dem Ur-Spiel nichts dazugelernt haben, sondern auch die Programmierer des Programms. So

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND**
kann man die neuesten
Computerspiele
(Original mit
Anleitung) einfach
mieten*.



Deshalb zu Hause
testen und dann neu
und originalverpackt
bei **SOFT & SOUND**
kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

**Amiga 500 Speichererweiterung
auf 1 MB (16 RAM)**

Sonderposten! Begrenzte Stückzahl **49,-**

**Amiga 500 Speichererw.
auf 2,5 MB** weiterhin **222,-**

**Amiga "Plus" Speichererw.
auf 2 MB Chip RAM** **129,-**

**Soundblaster 2.0 Deutsch mit
Mailbox-Zugriff** jetzt **279,-**

Adlib-compatible-Soundkarte
nur **129,-**



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwin-
digkeit und mehr mit
Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel. 0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1, Molke Str. 36, Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel. 0521/138033

W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel. 06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingsstr. 5, Tel.: 0721/853360
W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten) Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

wundert es mich um so mehr, daß die Amiga-Version in Ausgabe 3/92 von Euch auch noch ein "hervorragend" als Wertung bekommen hat. Wird bei der MS-DOS-Fassung noch der fehlende Zwei-Spieler-Modus zu Recht bemängelt, bleibt der Schnitzer unerwähnt, für eine flotte Doppelpartie am Amiga wieder eine zweite Maus zur Verfügung haben zu müssen! Dann dürft Ihr bei anderen Fortsetzungen die fehlenden Verbesserungen auch nicht rügen. Zudem muß man sich sowieso fragen, für wen das Programm bestimmt ist. Die Besitzer des Ur-Lemmings, welche sich lediglich die Datendiskette dazukaufen, dürften sich über "Tame" schwarzärgern, weil er nicht nur simpel, sondern quälend öde und viel zu leicht ist (oder bin ich einfach zu gut, daß ich noch im 20ten Level beim 1. Versuch alle Lemminge rette?).

Für Neueinsteiger sieht es nicht besser aus. So vermisse ich bei der 1. Stufe den Lerneffekt, welcher beim Ori-

ginal vorhanden war. Ab "Crazy" nimmt dann der Schwierigkeitsgrad so extrem zu, daß viele Neulinge frustriert sein dürften. Für mich ist "More Lemmings" ein durchschnittliches, noch empfehlenswertes Spiel. Durch die Mängel (und solange Psygnosis nicht für Amiga-Besitzer eine zweite Maus dazu legt) verdient es aber auf keinen Fall die Note "hervorragend".

Nico Jurrán, Bremen

So ganz können wir Deine doch recht harsche Meinung nicht teilen. Zum einen ist *Oh no! More Lemmings* keine Fortsetzung zum Originalspiel, sondern nur ein sog. "Add-On" (An der offiziellen Fortsetzung wird gerade gearbeitet). Daß sich Besitzer des Ur-Lemmings angesichts der "Tame"-Stufe ärgern, halten wir für etwas übertrieben — Lemmingsveteranen greifen bei *Oh no!* einfach auf die schwereren Stufen zurück. "Tame", das Du als zu leicht empfindest, ist eigentlich für genau jene Spieler gedacht, die den Oldie noch nicht kennen, und die sich bei "Tame" an Steuerung und Bedienung gewöhnen können. mh

Wanted dead or alive: M.U.L.E.

Ich grub neulich mit einigen Freunden den alten Atari 880 XL aus; besonders ein Spiel faszinierte uns noch genauso wie vor vielen Jahren: M.U.L.E.

In Ihrer Ausgabe 8/90 also vor 20 (!) Monaten berichteten Sie auf den Seiten 24/25 ausführlichst von einer Deluxe-M.U.L.E.-Version, bei der sogar schon diskutiert wird, ob ein 4-Spieler-Adapter beiliegen soll. Kurzum, es hatte den Anschein, als ob es M.U.L.E. vielleicht sogar bis zum Weihnachtsfest schafft.

Man wartet und wartet... und wartet... und... nichts! In keiner der folgenden 20 Ausgaben wird das Wort M.U.L.E. auch nur erwähnt (außer beim Traders-Test 5/91).

Würden Sie sich bitte bei E.O.A. oder dem zuständigen Programmiererteam erkundigen, wie es denn nun mit der schon so lange versprochenen und heiß ersehnten AMIGA-Umsetzung aussieht?

Ralph Laubenbacher, Dingolfing

Wir haben uns bei dem zuständigen Programmiererteam, oder dem was davon übrig ist, für Euch nach *Deluxe M.U.L.E.* erkundigt.

Hier die traurige Wahrheit: Das Spiel ist fast fertig, wird aber aus Personalmangel (viele der ursprünglichen Programmierer studieren mittlerweile), dem Fehlen eines Distributors und einigen Problemchen mit Electronic Arts nicht fertiggestellt und vorläufig auch nicht erscheinen. mh

Unauffindbar

In der Ausgabe 10/91 spricht Ihr über CD-Spielmusik, und daß Ihr in Zukunft solche Musik in Eurer Medienrubrik berücksichtigen wollt, doch ich vermisse seit dieser Ausgabe solche CD-Musik. Auf Seite 143 bietet Ihr von Hülsbeck eine CD an, die ich mir sofort bestellt habe. Doch wo bleiben die Neuerscheinungen und Zusatzinformationen zu diesem für mich sehr interessanten Thema? Die Zeitschrift kaufe ich seit 11/86 (Happy Computer), sie ist immer interessant und

ESSER-SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI		PC
Agony	57.60	—	Airbus A 320	96.10
Amberstar	78.20	78.20	Airline	64.30
Another World	57.60	57.60	Another World	68.50
Apidya	64.30	—	Casinos of the World	71.50
Black Crypt, kpl. dt.	57.60	—	Civilisation, engl.	84.20
Covert Action, kpl. dt.	79.40	—	Civilisation, kpl. dt.	96.10
Elvira II, kpl. dt.	71.50	—	EcoQuest, kpl. dt.	79.40
Formula 1 Grand Prix	79.40	79.40	Elvira II, kpl. dt.	79.40
Gateway to Savage Empire	71.50	—	Falcon 3.0, dt.	96.10
Larry V, kpl. dt.	71.50	—	Gateway to Savage Front.	85.90
Legend	71.50	—	GO	93.80
Mad TV	71.50	—	Larry V, VGA, kpl. dt.	79.40
Might & Magic III, kpl. dt.	71.50	—	Legend	75.70
Monkey Island II	85.90*	—	Mad TV, kpl. dt.	85.90
Paperboy II	57.60	—	Might & Magic III, kpl. dt.	85.90
Pinball Dreams	57.60	—	Monkey Island II, dt.	85.90*
Pools of Darkness	64.30	—	Monkey Island II, engl.	71.50
Race Drivin	68.50	—	Samurai	64.30
Scenery Disk 12 zu FS II	39.90	39.90	Sim Ant, kpl. dt.	85.90
Sim Ant, kpl. dt.	85.90	—	Space Ace II	79.40
Space Ace II	71.50	—	Storm Master	68.50
Space Crusade	57.60	—	Teenage Turtles II	88.50
Special Forces	79.40	79.40	Treasures of Savage Front.	71.50
Storm Master	68.50	—	Ultima Trilogie	85.90
Teenage Turtles II	57.60	57.60	Ultima Underworld	85.90
Ultima VI	68.50	68.50	Wing Commander I Edition	99.90

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Topitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners

— SOLARIS — Arnstr. 45
5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:

Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen
Software — Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon + 0221 / 58 61 17
Telefax 0221 / 58 49 46
BTX ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Computerferien 1992

BASIC • Pascal • GFA-BASIC
Assembler • Desktop-Video

Musik & Computer

mp. PC, AMIGA, ATZ
modulare C-64

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen

Pinball, Moun...

RK, Rodebahn, Rundflug...

NEWS...

Das Computercamp
im Schwarzwald

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

7200 Freiburg, Litten...

Telefon (0761) 89 28 69

Fax (0761) 89 28 84 • BTX (0761) 89 28 91

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.30

Niederrheinstraße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Abandoned Places			Lemmings I		
Arbus			Lemmings II		
Amberstar			Lotus Turbo Challenge II		
Another World			MAD TV		
Bane of the Cosmic Forge (D)	75,-		Mega Lo Mania		
Bard's Tale Trilogy	86,-	93,-	Might & Magic III		
Battle Isle	75,-	89,-	Monkey Island II (D)		
Birds of Prey	75,-		Pirates!		
Buck Rogers I (D)	49,-	49,-	Pools of Radiance	39,-	59,-
Bundesliga Manager Pro.			Pools of Darkness		
Civilisation			Populous I		
Elvira I			Populous II		
Eye of the Beholder I			Ra: Road to Nowhere		
Eye of the Beholder II			Star Earth		
Falcon 3.0			Special Forces		
Flight of the Intruder			Space Shuttle		
Formula 1 Grand Prix			Starflight II		
Gunship 2000		84,-	Star Trek		
Hotel Manager	59,-	69,-	Ultima VI		75,-
Larry V	99,-	99,-	Wizardry VII		

Weitere Titel (auch C-64, ST) auf Anfrage

spannend geschrieben, auch wenn man keinen Computer hat. Ich glaube, daß man mit solchen Neuerungen diese Zeitschrift nur aufwerten kann. Mich würde außerdem interessieren, wo es diese Computermusik-CDs zu kaufen gibt, wieviel sie kosten und seit wann sie auf dem Markt erhältlich sind.

Harald Schweiggel, Ö-Innsbruck

In dieser Ausgabe findest Du einen Bericht über neue Videospielmusik. Kaufen kannst Du die CDs bei einigen Versandhändlern; die Kosten liegen bei etwa 40 Mark pro CD. Näheres entnimmt bitte dem entsprechenden Artikel.

Minderbemittelte Leser?

Beim ersten Durchblättern der **POWER PLAY 4/92** fiel mir sofort Euer Wettbewerb "T-Bird" auf. Solche Wettbewerbe finde ich eigentlich ziemlich toll. Doch mal ganz im Ernst: Die Fragen, die Ihr stellt, haben wirklich "Kaffee-fahrt-Niveau"! Man muß schon ziemlich beknackt sein, um derart einfache Fragen nicht beantworten zu können; zumal alle Antworten im Infotext zum T-Bird direkt neben den Fragen abgedruckt wurden. Daß Ihr Eure Leser aber nicht für geistig minderbemittelt haltet (bei solch einem Wettbewerb kommt man durchaus auf die-

sen Gedanken), sieht man am knackigen Cisco-Heat-Wettbewerb (die Fragen haben es wirklich in sich, toll!) Daher stellt sich die Frage: Warum einen so leichten, lächerlichen Wettbewerb? Laßt Ihr Euch die Fragen etwa von den Firmen aufdiktieren?

Mal was anderes, Michael. Beim Durchblättern der **POWER PLAY 3/89** (staub, staub) sah ich ein Foto von Dir, auf dem Du in den Sessel geschlunzt ein Paar braune Cowboy-Stiefel in Kamera stecktest. Trägst Du die Dinger eigentlich immer noch?

Christian Watzke, Wildeshausen

Nein, nein, nein! Wir lassen uns die Fragen zu einem Wettbewerb nicht von der betreffenden Firma aufdiktieren. Außerdem liegt es uns wahrlich fern, die Leser als "minderbemittelt" zu betrachten. Trotzdem kann es durchaus mal passieren, daß wir einen Wettbewerb auch mal mit Fragen der Marke "extra leicht" spicken. Dies soll aber nicht der Regelfall sein, wir bemühen uns, eine Mischung aus harten und leichteren Fragen zusammenzumixen (siehe den "Cisco Heat"-Wettbewerb).

Ja, ja, ja! Ich trage die Dinger immer noch. Natürlich sind die guten alten Stiefel nicht mehr die frischsten; bislang sind sie elfmal beim Schuster gewesen (neue Sohlen!) und fallen trotzdem langsam aber sicher auseinander (ich sollte mir wirklich mal neue holen). mh

Bitte mit Konsölnchen

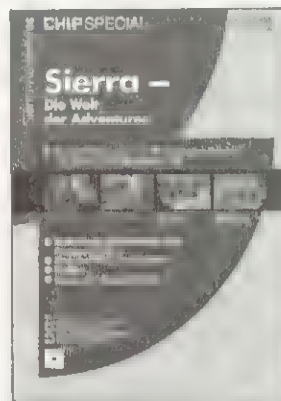
Mir hat Euer Konsolentest in Ausgabe 1/92 wirklich gut gefallen. Aber könntet Ihr nicht auch noch mal die restlichen drei oder vier Konsölnchen (PC-Engine, Neo Geo, Atari VCS 7800 und die Turbo Grafx) testen? Es würde mich wirklich interessieren, was diese vier Maschinen für Leistungen bringen, besonders der Atari VCS 7800!

Sascha Becker, Wenden

Über das Neo Geo kannst Du Dich an anderer Stelle in dieser **POWER PLAY** schlau machen, die Turbo Grafx ist wiederum mit der PC-Engine technisch identisch, aber nicht kompatibel. Die Atari 7800-Konsole ist mit der XL-Heimcomputerserie verwandt und basiert auf einem flott getakteten 6502-Hauptprozessor; technisch leistete die Konsole in vielen Belangen mehr als der C-64 und könnte es heute noch knapp mit Nintendos-Entertainment-System aufnehmen. Hier die gewünschten technischen Daten:

	Atari 7800	PC-Engine
Prozessor	6502-ähnlich (8-Bit)	6502 (8-Bit)
Grafikauslösung	diverse-Modi	256 x 216
Farben	256	512
Soundkanäle	4	6
Cartridge-ROM	32 KByte	512 KByte

Ein Ausflug in die Welt der Abenteuer-Spiele



Claus Vester
Sierra - Die Welt der Adventures I
1992. Ca. 110 S.
DM 29,00.
ISBN 3-8023-1176-0

Komplette Lösungen zu fünfzehn Abenteuern der beiden Spiele-Entwickler Sierra und Dynamix machen das erste Sierra-SPECIAL zu einem Standardwerk für alle Adventure-Spieler. Eingabehilfen, Punkte, Karten und Listen der Gegenstände machen selbst das schwierigste Rätsel zum Kinderspiel.

Wer die Lust am Abenteuer nicht so rasch verlieren möchte, weil er stets an den selben Hürden scheitert, sieht einfach in diesem Lösungsbuch nach. Die Auswahl reicht von Larry Leisure (1 bis 5) und Police Quest (1 bis 3) bis zu den Adventures of Willy Beamish.

Der Autor führt sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene systematisch in die „Welt der Adventures“ ein.

Sämtliche Lösungen wurden von Profis und Anwendern getestet.

Autodemo von Police Quest III auf HD-Diskette im Heft!

In unserem aktuellen Gesamtkatalog finden Sie weitere interessante Angebote.

Fordern Sie noch heute Ihr kostenloses Katalog-Exemplar an. Tel.: 0931/418-2283

COMPUTERWISSEN AUS DEM VOGEL VERLAG
Vogel Verlag, Postfach 6740, 8700 Würzburg, Telefon (0931) 418-2283

CHIP SPECIAL setzt Maßstäbe für Spielelösungen

Inserentenverzeichnis

Accolade	8/9	King Games	145
Alt GmbH	93	Konami	159
Aquarius	3. US	Theo Kranz-Versand	134
B.A.T.	47	Lifetimes/Expert	
Bachem		Software	73
Softwareversand	139		
Bachler		M&B Versand	151
Softwareversand	97	Magic Line	143
Berry Lösungsservice	73	Markt & Technik,	
Bomico	4. US, 59	Buch- und Softwareverlag	
		50, 119, 124, 152,	
Club der		156, 160, 163	
Computerfreunde	61	Max Design	81
Computerworld	66	Mega Trade	73
CoSi	126	Microprose	33, 35
CPS Hamburg	2. US	MN-Hoppy Soft	143
CPS Heidak	84/85	MR-Soft	79
CWM	114	Multimedia	57
		Multimedia Soft	79
Decom	158	Müller	115
DIF Game Verlag	76		
Dynatex	140	Okay-Soft	139
ECS	145	Peroka-Soft	20
Electronic Arts	17	Philip Morris	13
Esser Soft	66	Power Games	95
		Power Station Records	37
Fantastic	93	Premier Mail Order	91
Fantasy Productions	53		
Flashpoint	95	Quicksoft	21
Förster	66		
Frog-Soft	42	RH-Datentechnik	79
Funny-Software	49, 138	Rushware 15, 127, 130, 165	
Funsoft Witulski	158		
Funtastic	23	Skyline	45
Funware	149	Soft & Sound	65
		Softpower	139
Galaxy Software	147	Software	99, 135
Game Play	113	Software Maniacs	103
Games	95	Softworld	22
Games & Videos	154	Solar-Games	155
Gamesworld			
Computershop	24	Time Soft	25
Gnadenlos GmbH	155	Topsoft Gbr	155
Groovers Paradise	142		
Gross Electronic	43	United Software	137, 121
Grzywaczewski	129		
		Vienna Computer Serv.	36
Hamo	77	Vogel Verlag	67
High-Score-Games	128		
		Weiss EDV	76
Joysoft	131	Wial-Versand	62/63
Juma-Soft	143	Wolfsoft	93
Junker	79	World of Wonders	76, 141
Karosoft	122	Zapp-Games	145

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Layout: Bernd Wiehl (Chefflyouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzner

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Wallo Linne (Litg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)

Titel: Ocean

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen

Anzeigenleitung: Hans W. Cada

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimbürg

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Power Play, Abonnement-Service,

Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Tel.: 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-774

Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.

Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/5191 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Litg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
 ISSN 0937/9754



POWER TIPS

Heft
6/92



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Airbus A 320	73
Alien Breed	75
Black Gold	70
Civilization	82
Conan the Cimmerian	70
Dynablaster	88
EcoQuest I — The Search for Cetus	80
Formula One Grand Prix	75
Gubship 2000	74
L'Empereur	79
Mercenary III	84
Might & Magic III	73
Monkey Island II	70
Moonstone	70
Pegasus	73
Rodland	75
Secret Weapons of the Luftwaffe	70
Space Ace II	79
Star Trek — 25th Anniversary	75

The Crypt	78
Titus the Fox	78
Uncharted Waters	78

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds, Legend of Faerghail, Black Crypt, Life and Death, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Might & Magic III, Planetfall, Die Antwort zu Last Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdall 89

Videospieletips

El Viento	96
Gradius 3	94
Prince of Persia	94
Sol Feace	96
Starflight	94
Super Adventure Island	96
Super Contra	90
Super Fantasy Zone	94
Turtles 2	94

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier	98
--------------------------------	----

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Black Gold

Bergarbeiter Sven Kopp-Bahman aus Bremen hat erfolgreich als Besitzer einer Kohlemine gewirkt. Hier seine Empfehlungen, wie man schon als Jungunternehmer zu erfreulichen Gewinnen kommt.

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte. (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft.) Liegen die Preise für Arbeitsgeräte unter 30 DM, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräten investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles schnell wieder verkaufen. Nach zwei drei solcher Transaktionen hat man genug Geld für die nächsten Jahre.

Moonstone

Christian Stolze aus Clausthal-Zellerfeld bietet uns ein Extraleben an. Hier sein kleiner Trick: Man begibt sich nach Stonehenge. Wenn man einen magischen Gegenstand anklicken soll, klickt man einfach auf Strength (Constitution, Endurance). Das Programm schenkt uns ein Gratisleben.

Wahlweise dürft Ihr auch einen Dolch opfern. Nach dem entsprechenden Ritual gibt's ein Extraleben und den Dolch zurück.

Conan the Cimmerian

Michael (Conan) Moczynski aus Dortmund ist unter die Geldmacher gegangen und verhilft uns zu ausreichendem Baren in der Tasche.

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng's Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Goldstücke Reingewinn. Das darf man so oft wiederholen, wie man will.

Monkey Island II

Sebastian Spiewok aus Berlin hat ein Herz für faule Piraten. Wer es nicht erwarten kann zu gewinnen, muß nur gleichzeitig die "Alt"- und die "W"-Tasten drücken und die Frage mit Y(es) bzw. J(a) beantworten. Schwupps, alle Rätsel sind gelöst.

Hallo Computer-Freaks



Wem all die *Gunship 2000* und *SWOTL*-Tips in dieser Ausgabe der Power-Tips zu martialisch sind, der sollte sich die Lösung zu *Eco-Quest I* genauer ansehen. Sierra zeigt mit diesem schönen Programm, wie man den Blick für gesellschaftliche Mißstände spielerisch schärfen kann. Ein nachahmenswertes Unterfangen, das man anderen Spieleherstellern wärmstens ans Herz legen darf.

Hier mal wieder ein Hilferuf von unserer guten Fee Susan: Bitte gebt auf allen Tips eine Kontonummer an! Opa, Onkel, Schwester — von wem ist völlig egal. Hauptsache wir wissen, wohin wir Euer Honorar über-

weisen können. Uns erspart Ihr damit zusätzliche Telefonarbeit und Ihr kommt schneller zu Eurer Belohnung.

In letzter Zeit zeichnet sich ein erfreulicher Trend ab. Immer mehr von Euch schicken Ihre Texte und Manuskripte gleich auf Diskette ab. Dadurch werden unsere Schreibkräfte entlastet und die Bearbeitung Eurer Tips geht entsprechend schneller. Wer also ein Schreibprogramm sein eigen nennt, sollte dieses nützliche Werkzeug auch benutzen.

Volker

TIP DES MONATS

Secret Weapons of the Luftwaffe

Markus Kassulke aus Haßfurt hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats redlich verdient. Hier seine unentbehrlichen Pilotentips:

Fliegt man auf amerikanischer Seite den Feldzug "Final Victory" unter historischen Voraussetzungen, die sich mehr oder weniger aus "Strategic Bombing" und "D-Day Air Superiority" zusammensetzen, so sind folgende Vor-

schläge und Tips für alle *SWOTL*-Fans sehr hilfreich:

Bei jeder einzelnen Campaign gibt es zwei unterschiedliche Typen, nämlich die "Main"- und "Secondary Raids". Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, daß die Hauptmission selbst organisiert und geflogen werden muß, Nebenmissionen aber in Auftrag gegeben werden. Der Erfolg der Zweitmission hängt davon ab, ob Ihr Euer Ziel (Anzahl der Gebäude) erfolgreich zerstört habt.

Main Raid

Sollte die deutsche Luftwaffe noch vollkommen intakt sein, ist es ratsam, nur zwei Flugzeuge wegzuschicken, da es sonst zu viele eigene Verluste geben könnte. Die erste der beiden Maschinen sollte ein Bomber sein, der den Auftrag hat, ein deutsches Ziel zu bombardieren. Ein eigenes Flugzeug, am besten eine P-47 (starke Feuerkraft und ziemlich gut zu fliegen), müßte seine Mission möglichst nahe bzw. über einem von Euch ausgesuchten Ziel beginnen, um so den weiten Anflug und mögliche Verluste Eurer Maschinen zu vermeiden. Also setzt Ihr einfach Euren Beginnpunkt über ein Bodenziel und stellt

die Höhe (ALT) auf ca. 1000 Fuß, um nicht mit Gebäuden zusammenzustößen. Wenn Ihr dann noch die Order "Escort Top Cover" oder "Escort close" eingibt, dann lenkt die B-17 die ganze deutsche Luftabwehr ab (ansonsten habt Ihr auch die feindlichen Jäger am Hals). Bei solchen Ablenkungsmanövern verliert Ihr fast immer den Bomber, dafür sind aber die gesamten Abfangjäger der Luftwaffe damit beschäftigt, ihn abzuschießen. So könnt Ihr Euch in aller Ruhe Eurem eigenen Auftrag widmen. Am besten greift ihr nur feindliche Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Flughäfen an, da diese recht gut zu zerstören sind und zum größten Teil zum Sieg Eures Feldzuges führen (Ihr kommt den "Goalpoints" schneller näher).

Secondary Raids

Wie schon erwähnt, hängt der Erfolg der "Secondary Raids" von Eurem eigenen Erfolg ab. Je nachdem wie gut Ihr seid, solltet Ihr auch die Verteilung der Bombergruppen, der eskortierenden Fighter und der angreifenden Jäger angeben (Tab. 1 zeigt die optimalen Einstellungen), um so die deutschen Ziele so gründlich wie möglich zu zerstören.

Vorschläge zur Taktik

— Vor Beginn jedes einzelnen Missionstages versetzt Ihr Eure Fighter- und Bomberreserven, falls vorhanden, an die Front (z.B. nach Zeist oder Haren). So wächst die Stärke Eurer Gruppen und Ihr habt mehr Flugzeuge für die Nebenmissionen zur Verfügung.

In den ersten beiden Missionen konzentriert Ihr Euch am besten auf von deutschen Gruppen besetzte Flughäfen, um so die Luftwaffe zu schwächen oder sogar auszulöschen.

— Ist nach den ersten beiden Missionen die deutsche Luftwaffe (vollkommen!) zerstört, so könnt Ihr die Ablenkmissionen weglassen und die restlichen sechs Flugzeuge auf feindliche Bodenziele loschicken, da die Gefahr von Verlusten durch deutsche Abfangjäger nicht mehr besteht.

— Konzentriert jetzt Eure Angriffe auf Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Kugellagerproduktionen, um so möglichst schnell an Eure "Goalpoints" zu kommen.

— Außerdem ist es manchmal ratsam, einen Campaign-Tag zu überspringen, da so die deutsche Wirtschaft leicht geschwächt wird, und Ihr auf eintrreffende Reserveeinheiten

Munitionsfabrik

- ① gr. Gebäude
- ② gr. Halle
- ③ E-Werk
- ④ kl. Gebäude
- ⑤ Haus
- ⑥ Schornstein
- ⑦ Hochspannungsmast

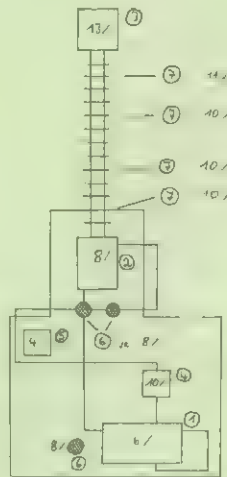


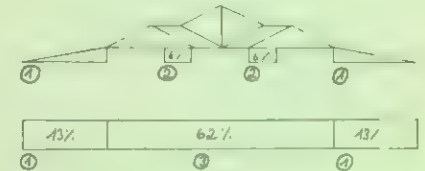
Tabelle:

Verhältnis der zerstörten Gebäude	1	2	3	4	5	6	7
Bombardierung	1	1	1	1	1	1	1
Luftangriff	1	1	1	1	1	1	1
Grundangriff	1	1	1	1	1	1	1

Anmerkung: Die obere Spalte zeigt das Verhältnis der zerstörten Gebäude ("Main Raid" : "Secondary Raid") in Abhängigkeit zu den Einstellungen der beauftragten Gruppen.

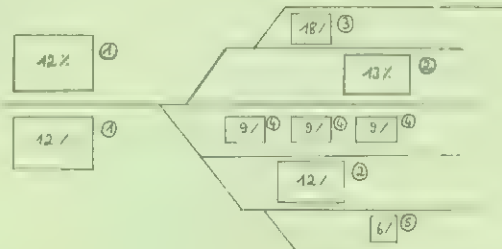
Brücken

- ① Auffahrt
- ② Pfeiler
- ③ Fahrbahn



Eisenbahnknotenpunkt

- ① gr. Halle
- ② kl. Halle
- ③ Blockgebäude
- ④ kl. Gebäude
- ⑤ Haus

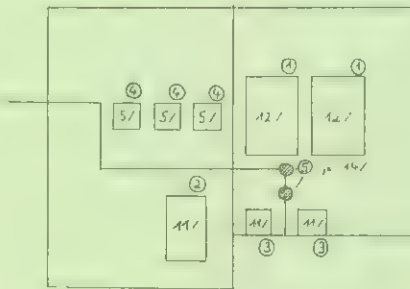


- ① Auffahrt
- ② Brückenabschnitt

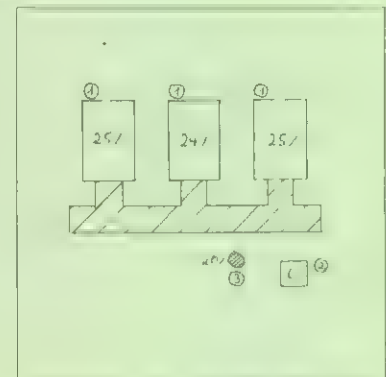


Flugzeugfabrik

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ kl. Halle
- ④ kl. Gebäude
- ⑤ Schornstein



- ① gr. Gebäude
- ② Haus
- ③ Schornstein



Ölraffinerie

- ① gr. Gebäude
- ② kl. Gebäude
- ③ gr. Tank
- ④ kl. Tank



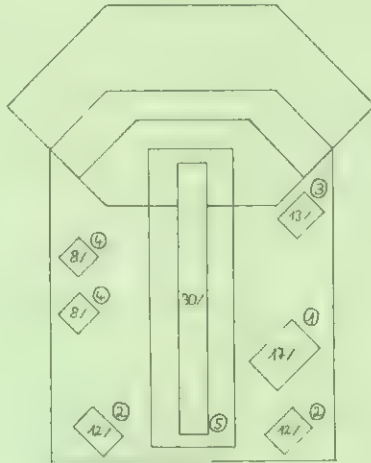
V2 Abschußbasis

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ kl. Gebäude
- ④ Bunker
- ⑤ Abschußrampe



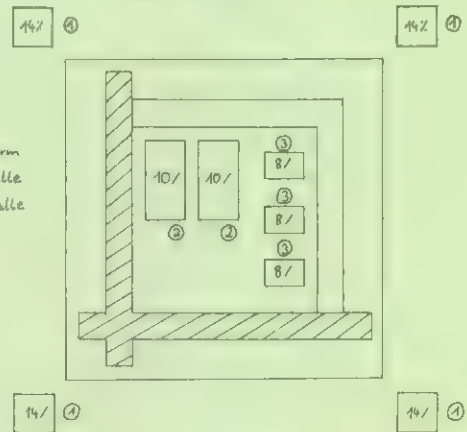
V1 - Abschlußbasis

- ① gr. Halle
- ② Kl. Halle
- ③ Kl. Gebäude
- ④ Haus
- ⑤ Abschlußrampe



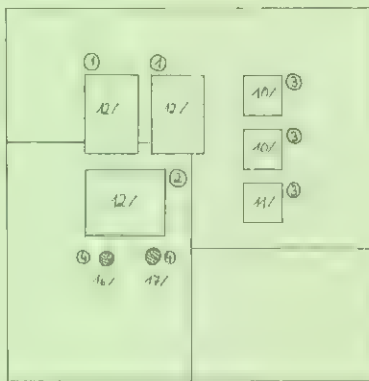
1. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② gr. Halle
- ③ Kl. Halle



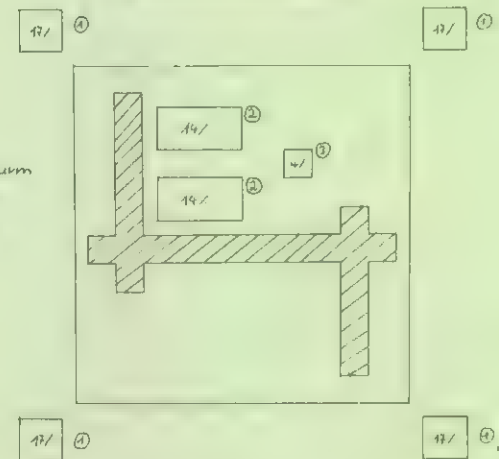
Motorenfabrik

- ① gr. Halle
- ② gr. Gebäude
- ③ Kl. Gebäude
- ④ Schornstein



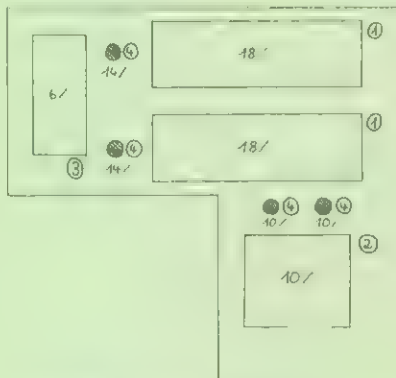
2. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ Haus



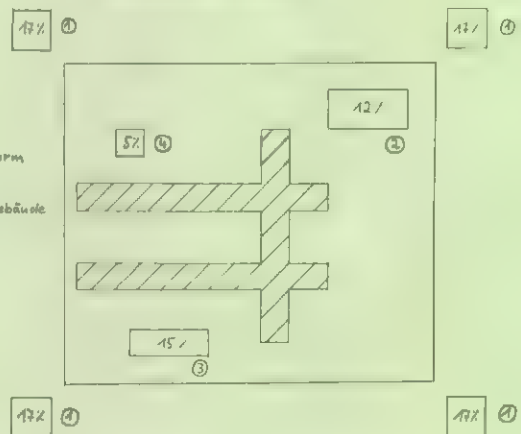
Kugellagerfabrik

- ① lange Halle
- ② gr. Halle
- ③ gr. Gebäude
- ④ Schornstein



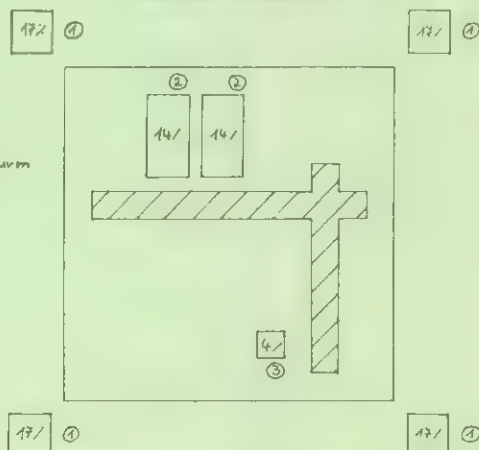
3. Flughafen (deutsch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ gr. Gebäude
- ④ Haus

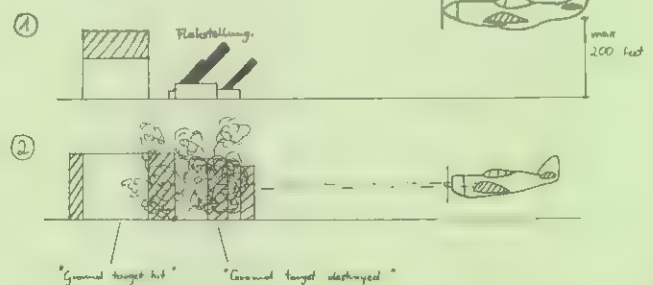


Flughafen (amerikanisch)

- ① Flakturm
- ② Halle
- ③ Haus



Abbildungen zu den Flugtipps



warten könnt. — Habt Ihr am Ende sechs von den acht unter den "Winning Conditions" aufgeführten Punkten (z.B. German Groups, Jet Fuel usw.) auf bzw. unter die geforderten Goalpoints gebracht, habt Ihr die Deutschen besiegt.

Tips zum Fliegen und zum Angreifen von Bodenzielen

— Wollt Ihr ein deutsches Ziel oder eine Flakstellung zerstören, so haltet Eure Maschine unter 200 Fuß, da Ihr so dem gefährlichen (und lästigen) Flakfeuer aus dem Weg gehen könnt.

— Ebenfalls solltet Ihr bei nahe zusammenliegenden Gebäuden das mittlere als erstes angreifen, da nach der Explosion benachbarte Gebäude ebenfalls beschädigt werden und Ihr zu deren vollständiger Zerstörung weniger Munition braucht.

— Fängt Euer Flugzeug während eines Luftkampfes plötzlich an zu brennen, schaltet den Motor aus und laßt, wenn Ihr Euch über 1000 Fuß befindet, die Maschine absacken, um Geschwindigkeit zu bekommen. Schon hört der Motor auf zu brennen und Ihr könnt versuchen, eine Notlandung

hinzulegen oder ein Gebäude zu zerstören, indem Ihr hineinfliegt (der Pilot und das Flugzeug sind meist ohnehin verloren).

Spezielle Gebäude

— Flaktürme

Beschießt oder bombardiert am besten den unteren Teil des Turms. Nach dessen Explosion ist der obere Teil automatisch zerstört.

— Schornsteine

Durch MG-Beschuß sind Schornsteine schwer zu zerstören. Nehmt eine Bombe oder zwei Raketen (einmal den oberen, einmal den unteren Teil beschießen).

— Öltanks

Sind am leichtesten durch das MG zu zerstören.

— Hochspannungsmasten der Munitionsfabriken

Können nur schwer mit dem MG hochgejagt werden. Trefft am besten die auf der Skizze eingezeichneten Masten mit Bomben.

Generell sind alle anderen Gebäude leicht mit der Bordkanone, mit einer Bombe oder zwei Raketen zu zerstören. Jede deutsche Einrichtung besitzt am Anfang 100 Prozent Kapazität, die sich auf die ver-

schiedenen Gebäude verteilt. Wie, ist auf den Abbildungen zu sehen. Benutzt also beispielsweise Eure Bomben oder Raketen nur für Gebäude mit dem höchsten prozentualen Anteil und jagt die anderen mit dem MG hoch!

Pegasus

Sven Knüppel aus Karlsruhe war mal wieder der Schnellste und hat mit seinem Wunderpferd die vier Paßwörter für Gremlins *Pegasus* erfliegen:

Level 11 — SCREECH

Level 21 — DRAGONFLY

Level 31 — BEEBOP

Level 41 — CELESTIA

Might & Magic

III

Dieter Boos aus Bornheim hilft allen gescheiterten Helden aus der Klemme. Die Gruppenmitglieder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Redhot". Ihr landet vor dem Rathaus in "Blistering Heights". Dort findet man einen Level 50 Mage und

einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheuert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden für die ersten Kämpfe gut gerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen, da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine ursprüngliche Ausrüstung erhält.

Airbus A 320

Peter Gaydos aus Wuppertal strebt eine Fliegerkarriere bei der Deutschen Lufthansa an und übt zu Hause schon mal fleißig. Während seiner Pilotentätigkeit sind ihm ein paar Erleichterungen eingefallen, die auch anderen nützlich sein dürften.

1. Die beiden Funkfeuer Taurus und Erlangen haben auf der beigelegten "Jeppesen"-Karte andere Werte wie in der Anleitung. Es gelten aber die Frequenzen aus der Anleitung: 116,7 für TAU und 114,9 für ERL.

2. Wer sich die Flugplanerstellung vereinfachen will, macht folgendes: Zuerst die "Jeppesen"-Karten auf einem

LIFETIMES PRASENTIERT ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. — Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik wahlweise 3.5" oder 5.25" Maue erforderlich) Jeweils ab 512 KB RAM

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverblind. Preisempfehlung oder bei EXPERT-SOFTWARE J.Walkowiak Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6.00 Versandkosten

DM 88.95

Bestellnummer-Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON 02301 302 67 FAX 02301 302 74 BTX 0230133214 MAILBOX 02301 37 30 14

MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage der Fragen!

Wir sind meine guten Videospieler

NATÜRLICH BEI MEGA TRADE

Die **NR. 1** im Bodenseeraum

VIDEO- UND COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen, Telefon 07731/66634, Fax 64521


Öffnungszeiten: 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe


DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

Might & Magic III



DM 27,-

Eye of the Beholder II



DM 27,-

- Amberstar (39,-)
- Dragon Wars
- Fate-Gates of Dawn (39,-)
- Pool of Radiance
- Champions of Krynn
- Secret of the Silver Blades
- Secret of the Monkey Island
- Might & Magic II
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Captive (1. Mission)
- Eye of the Beholder
- Space Quest 4
- Bane of the Cosmic Forge
- Death Knights of Krynn

- Dungeon Master
- Chaos strikes back
- Dragonflight
- Legend of Faerghail
- Bloodwych Data Disk
- Secret of the Monkey Island 2
- Might & Magic III
- Elvira
- Elvira II (demn.)
- Bards Tale III
- Eye of the Beholder 2
- Kings Quest 1-5
- Ultima 5+6
- Larry 1-3/Larry 5
- Spirit of Adventure

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten NN DM 9,-, Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung nach um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY **Tel.: 0911/7905102**

Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Fotokopierer um die Hälfte verkleinern. Dann auf diesen Einzelblättern mit einem Markierer die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer kennzeichnen. Die Flughäfen mit Kennung ebenfalls eintragen. Schließlich die Kopien in Sichthüllen stecken und das Ganze in der richtigen Reihenfolge in ein Ringbuch heften. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Flugroute auf den Kunststoff zeichnen. Ist der Flug beendet, einfach weg-wischen. Das Ganze ist zwar anfangs etwas mühsam, dafür hat man später alles auf einen Blick.

3. Sollte bei der Atari ST-Version das Triebwerkgeräusch plötzlich verstummen, genügt ein Druck auf die Zehnerblock-tasten 1 und 3.

Gunship 2000

Zoltan Djapjas aus Kerpen hat seine Laufbahn als Hubschrauberpilot erfolgreich abgeschlossen.

Das Eingangs-menü hat einen Gag eingebaut: Klickt mit dem Zeiger mal auf den Bildschirm des Computers, der im Zimmer steht. Ihr werdet überrascht sein, was man in der U.S.Army sonst noch alles macht...

Fliegen der Missionen

Grundsätzlich gilt, daß Ihr so tief wie möglich (ca. 17—100 Fuß) fliegen solltet. Dann erfaßt das bordeigene Radar die Ziele zwar sehr spät, doch die Feinde haben meist zu wenig Reaktionszeit um zurückzu-schießen. Hieraus resultiert ei-

ne wichtige Regel: Feuert den ersten Schuß! Wenn Ihr im Persischen Golf vom Meer aus aufs Festland steuert, solltet Ihr nicht zu tief fliegen, da die Küste ca. 150 Fuß über dem Meeresspiegel liegt. Dies wird Euch bei 16facher Zeitbeschleunigung schnell zum Verhängnis. Habt Ihr die Küstenlinie hinter Euch, fällt das Gelände wieder ab und Ihr könnt wieder etwas sinken. Vorsicht auch beim Rückflug zum Flugzeugträger, wenn Ihr alle Ziele zerstört habt und ganz gelassen mit Zeitbeschleunigung zurückfliegt. Es kracht sehr schnell...

Die Hubschrauberwahl

Es ist sehr empfehlenswert, nach Möglichkeit den Apache oder den Longbow-Apache zu nehmen. Wenn Ihr nämlich eine IR-Rakete abkriegt und es fällt dabei ein Waffenflügel aus, habt Ihr auf der anderen Seite immer noch genügend Raketen, um Euch zu wehren bzw. anzugreifen.

Der Comanche ist auch zu empfehlen, wenngleich er nicht so viele Raketen tragen kann. Das Farbdisplay mit der besseren Übersicht und die bessere Wendigkeit machen das wieder wett. Bei einem Aufklärungsflug solltet Ihr einen Comanche-Scout dabei haben. Er kann mehr Waffen tragen als der Defender oder der Kiowa.

Die Waffenauswahl

Ihr solltet darauf achten, daß der Hubschrauber so leicht wie möglich ist. Mehr Gewicht bedeutet höheren Treibstoffverbrauch. Nehmt lieber die

TOW-2 anstatt der Hellfire. Bei Tiefflug haben sie die gleiche Reichweite und sind genauso effektiv — aber viel leichter. Ebenso sind die Stinger-Raketen den Sidewindern vorzuziehen, auch wenn Ihr eventuell zwei Stinger braucht, um einen Hubschrauber abzuschießen.

Fliegt Ihr den Longbow-Apache, nehmt unbedingt die Hellfire MMW, denn dies sind Fire-and-Forget-Raketen. Seid Ihr vor einem Ziel mit mehreren Objekten, könnt Ihr eine Rakete abfeuern, das nächste Ziel auswählen, wieder feuern und so weiter — sehr effektiv. Von den Hydra-Raketen ist nur die Hydra 70 M247 zu empfehlen, sie ist die stärkste Waffe. Die Hydra-Raketen können gut gegen Infanterie eingesetzt werden, da Hellfires und TOW-2's wenig effektiv sind. Allerdings braucht man lange zum Zielen, also Vorsicht mit den IR-Raketen! Dies ist aber immer noch besser, als bis auf 1,4 km 'ran-zufiegen und mit der Bordkano-ne herumzuballern, während man sich dem Feind auf dem Präsentierteller serviert.

Die Taktik

Da es viele Hügel und Berge gibt, sollte man diese auch als Deckung nutzen und nicht darüber hinwegfliegen, damit man von jedem gut gesehen wird. Die Devise heißt also: heranschleichen und zuschlagen! Dies empfiehlt sich jedoch nur aus sicherer Entfernung (2-3 km), damit man genug Reaktionszeit hat, um Raketen auszuweichen. Geht in Warteposition (mit Auto-Hover) und ballert, was das Zeug hält. Meldet

der Copilot, daß das Ziel zerstört ist, sich aber noch ein paar Panzer o.ä. vor Euch befinden, solltet Ihr sie lieber abschießen, da sie Euch sonst beim Rückflug überfallen könnten.

Rescue- und Cargo-Missionen

Sollt Ihr einen Piloten oder eine Truppe abholen oder absetzen oder eine Fracht abwerfen, braucht Ihr einen Blackhawk. Die Suche nach Truppen oder nach einem einzelnen Piloten ist nicht ganz einfach: Fliegt zum angegebenen Streckenpunkt und steigt schnell auf, bis Ihr auf dem Radar einen einzelnen grauen Punkt erscheinen seht: Das müßte der gesuchte Pilot bzw. die Truppe sein. Ist er/sie es nicht, liegt das gesuchte Ziel ziemlich weit weg in der näheren Umgebung. Hier hilft nur eine gründliche Suche. Doch Vorsicht — der Sprit ist bei solchen Aktionen eher alle als man glauben möchte! Ist die Suchmission die Sekundärmission, brecht sie lieber ab, bevor Ihr einen Piloten verliert!

Habt Ihr das Ziel endlich gefunden, fliegt hin und landet im gelben Zielkreuz oder nahe beim Piloten.

Sollt Ihr eine Fracht abwerfen, so müßt Ihr unbedingt landen — nicht einfach hinfliegen und abwerfen!

Solltet Ihr mit fünf Hubschraubern diese Mission fliegen, wird's etwas kompliziert: Laßt die Light-Section bis kurz vor das Ziel fliegen. Der Leader meldet dann: "I've reached destination". Landet dann mit Eurer Heavy-Section und stellt den Motor ab, das spart Treibstoff. Jetzt könnt Ihr Euch mit Shift-F5 hinter den Transporthubschrauber bringen. Dann auf Kartensicht umschalten und den Transporthubschrauber mit "Flight-To" steuern. Hierbei müßt Ihr beachten, daß der Streckenpunkt im großen Maßstab relativ weit weg ist, da der Hubschrauber sonst nicht in die gewünschte Richtung fliegt. Schaltet nun zwischen Hubschrauber- und Kartensicht hin und her und macht Kurskorrekturen, bis sich der Transporthubschrauber über dem Ziel befindet. Laßt ihn dann landen. Jetzt habt Ihr das Ziel erreicht und könnt den Transporthubschrauber wieder regroupieren und dem Light-Section-Leader den Befehl zum Heimflug geben. Dann dürft Ihr Euch wieder um Eure eigene Mission kümmern.

Der Treibstoff Der Stoff, von



dem man immer zuwenig hat. Ihr solltet Eure Hubschrauber immer volltanken, dann habt ihr noch Reserve für den Notfall. Sollte der Treibstoff jedoch knapp werden, fliegt so weit ihr nur könnt zur Basis zurück. Die Chancen für eine Rettung sind so viel höher. Während des Rückfluges müßt ihr Euren Sprit immer mal im MFD kontrollieren. Habt ihr nur noch 2 Prozent Sprit, solltet ihr unbedingt landen. Zwar könnt ihr mit 0 Prozent Treibstoff eine Weile fliegen, aber ihr solltet nicht riskieren, aus 50 Fuß Höhe abzustürzen, weil der Motor plötzlich ausfällt. Das kostet Euch Euer Spielerleben und die Mission war umsonst.

Formula One Grand Prix

Johann Kurek aus Dinslaken ist ein begeisterter Computerrennfahrer. Er schickt uns eine Tabelle mit den optimalen Einstellungen für jede Strecke im Spiel. Damit dürft überall Rundenrekorde drin sein.

Formula One Grand Prix

	F	R	B	1	2	3	4	5	6	Legende
Phoenix	48	52	7	24	31	37	43	50	57	F: Frontspoiler
Interlagos	26	30	6	24	32	40	48	56	63	R: Heckspoiler
Imola	26	30	6	24	31	39	47	55	64	B: Bremsen vorne
Monaco	59	62	2	21	26	33	39	45	52	1-6 1-6 Gang
Montreal	19	22	7	25	32	39	47	55	63	
Mexico	40	40	6	25	33	40	47	55	62	
Magny-Cours	9	13	8	25	33	41	49	56	63	
Silverstone	17	19	7	28	35	42	49	56	63	
Hockenheim	2	5	11	30	37	44	51	59	67	
Hungaroring	50	52	5	23	30	36	42	49	56	
Spa	26	29	8	25	34	42	48	56	65	
Monza	9	11	11	27	34	42	50	58	66	
Estoril	24	26	6	25	31	38	46	55	64	
Barcelona	31	33	8	25	31	38	47	56	63	
Suzuka	18	20	9	24	33	40	48	56	64	
Adelaide	28	30	2	22	31	39	48	55	63	

Alien Breed

Zwei nützliche kleine Tips hat Bernd Kopka aus Rammingen für uns bereit. Wer nicht klarkommt mit der Alien-Brut, gibt einfach während des Spiels "TULEBY" (y=z) ein, so gelangt man in den nächsten Level. Gibt man im zweiten Level (nach unten gehen) am Computerterminal "ALIENS ARE FAGGOTS" ein, wird man unsterblich.

Rodland

Hier ein kleiner Tip für alle, die bei Rodland nicht weiterkommen. Alexander Hanenberg und Alexander Rupp, beide aus Düsseldorf, helfen uns aus der Klemme.

Geht in den Pausenmodus (P). Drückt fünfmal "Help". Verläßt den Pausenmodus. Jetzt seht ihr in der linken oberen Hälfte des Bildschirms ein weißes Herz. Es bedeutet unendliche Leben. Wer nicht die Ausdauer hat, alle Level durchzukämpfen, kann mit "Space" die Abschnitte überspringen.

Star Trek — 25th Anniversary

Tobias (Spock) Bartz aus Lehrte hat an den Kontrollen der Enterprise die ersten drei Missionen überstanden. Weiter geht's dann in der nächsten Ausgabe.

Demon World

1. Nach der Logbucheintragung ertönte eine Meldung, daß die "Republic" bereit für einen Übungskampf ist. Man sollte wie folgt reagieren:
 - Schutzschilde ausfahren
 - Waffen bereitmachen
 - Speed auf Warp 1 drosseln
 Falls Ihr diesen Kampf verlie-

cherheitsoffizier auf die Oberfläche von Pollux V (K und dann auf das Beam-Symbol klicken).

Selbstverständlich könnt ihr Euch vorher noch vom Schiffcomputer Informationen über Pollux V geben lassen (C und dann Pollux). Der Computer reagiert auch auf andere Stichwörter, die mit Star Trek zu tun haben (z.B. gibt er Auskunft über verschiedene Föderations-schiffe, Mannschaftsmitglieder, Feinde etc.).



Die Oberfläche von Pollux

Auf dem Planeten werdet ihr schon von einem Einheimischen erwartet, mit dem Kirk reden sollte (1 1 1). Nach dieser Unterhaltung sollte man in die rechte Tür gehen und den Kranken untersuchen (mit dem medizinischen Tricorder?). Nach dieser Untersuchung benötigen wir Hypo-Ditoxyn, das wir selbst herstellen müssen.

Wir verlassen den Raum und klicken zwischen die hinteren Bäume auf den Weg. Wenn sich die Klingonen in unseren Weg stellen, schießen wir mit dem Betäubungs-Phaser "grün" erst auf den linken, dann auf den mittleren und schließlich auf den rechten, der eine Hand verliert, die wir aufheben. Bei einer genaueren Analyse entdecken wir, daß die Klingonen Roboter sind. Jetzt sollte man sich auf die Höhle zubewegen. Dort angelangt, nehmt ihr vom rechten Gebüsch ein paar Beeren und geht weiter in die Höhle hinein. Jetzt müßt ihr an einem verschütteten Eingang angekommen sein, den ihr mit dem Phaser freilegt.

Nachdem der Eingang frei ist, untersucht und verarztet ihr die Person, die unter den Steinen lag. Jetzt nichts wie zurück an die Stelle, an der ihr gebannt und materialisiert worden seid.

Ihr betretet den Raum, der hinter der linken Tür liegt. Dort schaut sich Spock den Computer (ganz links) an. Ihr gebt

ihm die Computerhand zum Reparieren (benutze Hand mit Tisch in der Mitte des Raumes). Jetzt benutzt ihr die Beeren, die ihr vor der Höhle gepflückt habt (benutze Beeren mit Maschine). Dr. McCoy hat jetzt das Hypo-Ditoxin hergestellt, mit dem ihr den Kranken im anderen Zimmer heilen könnt, was jetzt auch höchste Zeit wird.

Ihr geht also in die rechte Tür und verabreicht dem Kranken das Mittel (benutze Hypo-Dyto-

xin mit Krankem). Nachdem ihr den Raum wieder verlassen habt, unterhaltet ihr Euch im linken Raum mit dem glatzköpfigen Mann. Jetzt sollte sich Captain Kirk die Fossilien im Glaskasten ansehen (benutze Kirk mit Glaskasten). Er unterhält sich mit dem Mann über jedes einzelne Stück. Der Captain kann sich etwas aus dem Kasten herausnehmen (nimmt und Glaskasten); er benötigt aber nur das Stück ganz rechts. Kirk verläßt den Raum und geht zu der Stelle, an der er eben die Steine weggephastert hat.

Bei der Tür angekommen, benutzt Kirk die Hand (benutze Hand mit Quadrat). Nachdem sich die Tür geöffnet hat, geht man in die Höhle und steht kurz darauf in einem Computerraum. Hier verstellt Kirk die Regler (Gelb, Rot, Blau). Es erscheint ein Alien, mit dem Kirk sich unterhält (2 2). Er gibt dem Alien das Ding aus dem Glaskasten und die 1. Mission ist beendet.

"Beam us up, Scotty!

(Dies ist zwar nicht der einzige, aber der sicherste Weg, die erste Mission zu erfüllen.)

Hijacked

1. Nachdem man den Auftrag erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und fährt die Schutzschirme auf. Dann nimmt man Kurs auf Beta Myamid.

Bei der Ankunft wird gleich gekämpft (Elasti-Piraten). Die Piraten ergeben sich jedoch

MicroByte

Ale Besteller vom 14.3 bis 14.6.92 erhalten DM 2,- Rabatt!

Aus unserem Angebot:	Amiga	Atari	PC/IBM
Agony	DA	64.90	
Amberstar	DA	a.A.	a.A.
Black Crypt	DA	64.90	
Civilisation	DV		119.90
Das schwarze Auge	DA	a.A.	a.A.
D Generation	DA		76.90
Elvira 2 Adv.	DV	76.90	89.90
F-16 Falcon 3.0	DA		119.90

**** Telefonischer Bestellservice ****
 Nordrheing.-Westfalen 02489-537
 Mo-Fr 17-21 Uhr
 Hessen 06196-1038 Mo-Fr 17-21 Uhr
 **** 06196-1038 ****

Formula One G.P.	DA	76.90	
Locomotion	DV	64.90	64.90
Mad TV	DV	76.90	a.A. 89.90

DT= deutsche Anleitung
 DV= deutsche Version
 kostenlose Preisliste
 mit Postkarte anfordern

Verandkosten:
 Nachnahme: 3,- DM Express: 7,- DM
 Vorkasse: 4,- DM Kartenz: 5,- DM
 Ausland nur gegen Vorkasse 21,- DM

SOUND BLASTER 2.0

m SoundBoard nur DM 295,-

Original vom dt. Distributor m. dt. Anleitung. Kein Gra. Support! Für reg. Anwender Hotline und Mailbox Support!
 CIMS Chips für Sound Blaster 2.0 T.M. 69

PC-Prgr.	DM	PC-Prgr.	DM
Rattle Isie	80	Tracoon 2/Windows	111
Bundesliga Man. Pro!	75	Wing Commander de Luxe ml	103
Chessmaster 3000	83		
Chessmaster 3000 Wind.	83		
Civilisation	103		
Diplomacy	80		
Eco Quest	80		
Elvira 2	80		
Eye of the Beholder II	75		
F-16 Falcon 3.0	103		
Gunship 2000	80		
Might & Magic III	80		
Monkey Island II	80		
Space Shuttle	118		
Star Trek 25th Anniv.	75		
Star Car Racer	80		
Tennis Cup 2	80		

Verandkosten: kein 1. Adress. Angebot freibleibend. Liefermöglichkeit Irrtum u. Preisänderung vorbehalten.
 Versandkosten: Inland bei Vorkasse 5,- DM NN 10,- DM. Weitere Programme und Neu-Liste auf Anfrage.

WEISS EDV Paul-Löbe-Str. 161 020 43-477 66
 W-4390 Gladbeck Fax 020 43-477 76

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
 Bestellen Sie Jetzt!!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 u. 5 1/4 DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82.50	78.50	
92/18	Indy 4, dt. Vo mögl.	82.50	82.50	
92/19	Wing Commander II, dt.	82.50	82.50	
92/20	Larry 5, dt.	82.50	82.50	
92/21	Space Quest 4, dt.	82.50		
92/22	Kings Quest, dt.	82.50	78.50	82.50
92/23	ELVIRA II, dt.	82.50	72.50	
92/24	Police Quest 2, engl.	82.50	82.50	82.50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82.50	68.50	
92/26	Ultima 7, engl.	82.50		
92/27	Maritan Dreams, engl.	82.50	82.50	
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82.50	69.50	
92/29	Populous II, dt.	82.50	64.50	
92/30	Simant, dt.	82.50	64.50	
92/31	Star Trek 25th, engl.	82.50	72.50	
92/32	Lotus Challenge II, dt.		69.50	69.50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49.50	49.50	49.50
92/34	More Lemmings, dt.	73.50	73.50	73.50
92/35	Another World, dt.	80.50	61.50	
92/36	Pegasus, dt.		64.50	64.50
92/37	Heimdall, dt.	82.50	69.50	
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0.00	0.00	0.00

Ale Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-).

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Geisenkirchen 2.
 Gewerbegebiet, Telefon: 02 09/58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09/58 68 24
 Ubriqens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

nach einigen guten Treffern mit den Photonenkanonen. Nach dem Einschwenken in den Planetenorbit reden wir mit Mr. Spock (T=Talk Spock). Den benötigten Prefix-Code bekommen wir vom Schiffcomputer (C und Masada). Es ist ratsam, sich den Code zu notieren, da er zum Auswendiglernen etwas zu lang ist. Jetzt geben wir Ohura Bescheid; sie soll den Prefix-Code senden (H und 2). Dann gibt man die Zahl ein, die der Schiffcomputer ermittelt hat. Jetzt muß man nur noch die Schilde senken und sich hinüberbeamen.

2. Im Transportraum wird der Kranke von Dr. McCoy untersucht und geheilt, während Mr. Spock den Transporter untersucht. Aus der Klappe nehmen wir den "powerlosen" Transmographier und verlassen den Raum (nehmen Transmographier, dann Klick auf die Tür des Transporterraums). Auf dem Hauptkorridor nehmen wir die Teile, die rechts auf dem Boden liegen (nehmen und Kleinkram) und feuern danach mit dem grünen Betäubungsphaser auf die Tür am Ende des Korridors (benutze Kirks Phaser mit Tür). Wenn wir jetzt den Phaser-Welder, den wir bereits bei uns tragen, benutzen, wird er aktiviert (benutze mit Phaser-Welder). Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, feuern wir noch einmal mit dem grünen Phaser auf die Tür und benutzen den Phaser-Welder erneut.

Zwischen den beiden Manövern sollte man nicht allzu viel Zeit verlieren. Es muß schnell gehen: schießen und dann gleich den Phaser-Welder benutzen!

Jetzt müssen wir noch Werkzeug herstellen! Also, Phaser-Welder mit "Scraps of Metal" vereinigen (der Phaser-Welder ist das Schweißgerät; benutze Phaser-Welder, dann wieder auf die Tasche daneben klicken und die kleinen Metall-

stangen auswählen). Das neue Werkzeug benutzen wir auf dieselbe Weise wie eben im Transmographier. Dann machen wir uns auf den Weg nach rechts in die Tür zum Sicherheitstrakt (die rote Tür an der rechten Wand). Drinnen angelangt, betäuben wir schnell die beiden Piraten mit dem grünen Phaser (benutze Phaser "grün" mit Pirat 1 und Pirat 2). Jetzt benutzen wir Spock mit den drei Kabeln an der Wand mit der Gefängnistür (einfach: benutze Spock mit Kabeln). Danach benutzen wir die Schalter über den Kabeln und entfernen die Kabel anschließend (benutze Kirk mit Forceshield-Button, nimm Kabel). Mit dem befreiten Sicherheitsoffizier kann man reden (muß aber nicht sein).

Zurück in den Transporterraum — der Transporter muß repariert werden (benutze Transmographier mit Transporter). Auf Mr. Spocks Wunsch hin geben wir ihm ein langes rotes Kabel (benutze Kabel mit Transporter). Auf der Brücke reden wir mit dem Chef der Piraten (das ist der in der Mitte) und rufen danach unser Schiff (reden mit Pirat, Spruch 1). Nachdem unsere Sicherheitsoffiziere die Piraten festgenommen haben, beamen wir uns zurück auf die Enterprise und haben die zweite Mission ebenfalls glücklich überstanden!

Love's Labour Jeopardized

Nachdem man die Nachricht vom Flottenoberkommando erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und schaltet die Schirme ein. Danach fliegt man zur Raumstation Ark7 und kämpft so lange gegen die Romulaner, bis sie sich selber zerstören.

Dann aktiviert man den Orbit (mit O), senkt die Schilde und beamt sich hinüber.

Auf der Brücke von Ark7 sollte sich Mr. Spock zunächst den Computer vornehmen (benut-



ze Spock mit Computer), danach Dr. McCoy und anschließend Captain Kirk, der sich über alle Angaben des Computers informieren sollte (genau wie Pille und Spock!). Ist dies geschehen, verlassen sie die Brücke durch die obere Tür.

Im nächsten Raum öffnet man den linken Schrank (benutze Schrank) und nimmt den Antigravator heraus (nimm Antigravitatoren). Auf Spocks Gerade reagiert man am besten gar nicht!

Der Raum wird jetzt nach rechts verlassen (Klick auf die rechte Tür). Dann geht man in die obere Tür, wo wir den Schraubenschlüssel aufheben (nimm Schraubenschlüssel). Anschließend öffnen wir erst den rechten Schrank (benutze Schrank), dann benutzen wir den Schraubenschlüssel mit der N2-Gasflasche, bringen die Antigravitatoren an und stecken die Flasche ein (benutze Antigravitatoren mit N2-Flasche).

Der Captain steht vor einer Luftschachtabdeckung, die wir mit dem Schraubenschlüssel entfernen (benutze Schraubenschlüssel mit Luftschachtabdeckung). Ebenso verfahren wir mit der rechteckigen Klappe unter dem Computer. Wir entnehmen die Isolation (benutze Kirk mit Isolation), verlassen den Raum wieder nach unten und stecken die Isolation in den Destillator. Den Behälter, den wir jetzt erhalten haben, packen wir in den Raum, in dem wir die Antigravitatoren gefunden haben in die kleine rote Klappe des Synthesizers (benutze Behälter mit Synthesizerklappe). Jetzt schließen wir mit dem Schraubenschlüssel die Gaszufuhr oberhalb der

beiden Gasflaschen ab und entfernen die O2-Flasche mit dem Antigravator (benutze Antigravator mit O2-Flasche). An die Stelle setzen wir die N2-Flasche und schließen die Gaszufuhr wieder an (benutze N2-Flasche mit leerer Stelle; benutze Schraubenschlüssel mit Gashähnen oberhalb der Gasflasche). Bevor wir jedoch die Maschine mit "benutze Synthesizer" aktivieren, entfernen wir den roten Behälter wieder mit "nimm Poly-Behälter" aus der Klappe. Danach müsste eigentlich ein Liter Ammonium hergestellt worden sein, den wir einstecken.

Da wir ja jetzt schon Experten in Sachen Gasflaschenwechsel sind, drehen wir wieder den Hahn zu und tauschen mit dem Antigravator die N2-Flasche gegen die O2-Flasche aus und drehen den Gashahn wieder auf (benutze Schraubenschlüssel mit Gashahn — benutze Antigravator mit N2-Flasche — benutze O2-Flasche mit leerem Platz neben der anderen Flasche — benutze Schraubenschlüssel mit Hahn).

Wir nehmen das rote Gas an uns und gehen wieder in den Raum mit dem geöffneten Luftschacht. Dort angekommen, schütten wir das TLTD-Gas in den Schacht (benutze TLTD-Gas mit Luftschacht) und gehen zurück in den Destillatorraum.

Dort öffnen wir den Schrank mit der Aufschrift "Freezer-Unit" und entnehmen einen Virusbehälter (benutze Schrank — nimm Virus). Den Virus platzieren wir in die obere Maschine in der Virus-Chamber, die Flasche Ammonium in den "Anti-Agents-Nozzle" direkt daneben (benutze Virus mit Virus-Chamber — benutze Ammonium mit Anti-Agents-Nozzle). Dr. McCoy betätigt die Maschine, indem er den Computer oberhalb der Flasche aktiviert (benutze McCoy mit Computer). Aus der Virus-Chamber

HAMO

HARDWARE-SOFTWARE-ZUBEHÖR



0 21 62 -1 20 73

Name	Genre	Amiga	PC	ST
Abandoned Places d	ROL	78,50	89,50	79,50
Acts of the Pacific	SIM	a. A.	89,95	a. A.
Action Replay MK II A200	ZUB	229,95		
Action Replay MK II A500	ZUB	189,95		
Action Replay MK II A500+	ZUB	189,95		
Agony	ACT	64,50		
Ai Support	SIM	64,50		
Airbus 390 d	SIM	99,50	99,50	
Airline	SIM	-	89,90	
Akrobat	ACT	79,50		
Amun Star d	ROL	89,50	a. A.	
Amos d	ACT	59,50	a. A.	
Anarchie World	ACT	79,50	89,50	
Apolda	ACT	89,50		
Arm of the Cosmic Force d	ROL	-	99,50	
Bat's Tale Construction Kit	ROL	79,50	79,50	
Bark Tale Trilogy	ROL	79,50	89,50	
Battle Isle das Hammergame d	STR	79,50	89,50	
Black Crypt d	ROL	79,50	89,50	
	SIM	69,50	79,50	
Business Manager: Pro d	SIM	69,50	89,50	89,50
Castles d	STR	69,50	79,50	
Castles of Dr. Brain d	ADV	-	89,50	
Civilization komplett deutsch	SIM	a. A.	109,50	a. A.
Conan	ACT	-	84,50	
Coverd Action	ADV	89,50	99,50	
Death Knights of Krynn	ROL	79,50		
Deputies	ROL	74,50	a. A.	
Dragon	SIM	49,50	69,50	
Eco Quest d	ADV	-	89,50	
Elvira 2 d	ADV	79,50	89,50	79,50
Eye of the Beholder 2 d	ROL	a. A.	89,50	
Eye of the Beholder d	ROL	79,50	89,50	
Face Off hockey d	SIM	64,50	-	64,50
Falcon Mark 3.0 d	SIM	-	119,50	
Fall Gates of Dawn d	ROL	79,50	a. A.	79,50
Flight of the Intruder d	SIM	89,50	89,50	
Gateway to the Savage Frontier	ROL	79,50	79,50	
Gladius III	SIM	54,50	99,50	
Gob	SIM	54,50	99,50	
Goblins	ADV	89,50	79,50	
Goldfinger	ADV	89,50	79,50	
Golden Age	ACT	69,50	89,50	
Gunship 2000 d	SIM	-	99,50	
Heart of China d	ADV	84,50	89,50	
Heart of Dragon	ACT	84,50		
Hon + Alone	ADV	89,50	79,50	
Hyperspeed d	STR	-	99,95	
Innovator	ADV	79,50	89,50	
Indy Heat	SIM	59,50	69,50	
Kaiser d	SIM	99,50	99,50	
Kings Quest 5 d VGA/256	ADV	89,50	99,50	
Legend	ROL	79,50	79,50	
Liberalist Larry 5 d	ADV	79,50	89,50	
Lemmings Oh More d	TOO	49,50	59,50	
Life and Death d PC, a. D 2	SIM	59,50	79,50	a. A.
Lights VGA d	SIM	-	89,50	
Lights VGA d	SIM	-	49,50	
Lotus Expert 2	SIM	99,50		
Mad TV d	SIM	79,50	89,50	
Magic Candle 2 d	ROL	a. A.	89,50	
Marlboro Dreams	ROL	-	89,50	
Mega 1.1. Mega - First Samurai	SIM	-		
Mega 2 d	ROL	-		
Microprose Gold d	SIM	-		
Mr.	M	-		

Artikel mit einem * können mittlerweile schon lieferbar sein. Wenn verfügbar, liefern wir alle Artikel in deutschen Versionen oder mit deutschen Anleitungen.

Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Ladungspreise können variieren. Wir liefern natürlich alle Neuheiten, auch wenn diese in dieser Anzeige keinen Platz mehr finden. Erfragen Sie die aktuellen Neuerscheinungen über unseren Telefonservice. Preisliste gegen einen mit 1,50 DM frankierten DIN A5-Rückumschlag.

Hardware für alle:

512 KB intern für AMIGA 500	DM 79
Uhr abschaltbar	DM 159
1 MB intern für AMIGA 500+	DM 159
1 MB intern für A500	DM 299
2 MB intern für A2000	
Markenverlängerung von bsc bis 8 MB	DM 379
Action Cartridge MK3 AMIGA 500	DM 189
Action Cartridge MK3 AMIGA 2000	DM 249
CDTV Tracker-Control	DM 259
3.5 externes Amiga Dr. Ver. Markenlaufwerk	DM 169

Commodore Volksmodem für AMIGA/PC/ST 2400 Baud	
MNP50atenkompress extern mit FTZ	DM 399
HighRes Maus für AMIGA/ST/PC	DM 69
Optische Maus für AMIGA/ST	
2 Jahre Garantie	DM 129

Joysticks für alle:

Advanced Gravis Joystick der BESTE analoge für PC	
schwarz DM 89,50	transparent DM 99,50

Gamecard für 2 Joy und XT/AT bis 33 MHz DM 99,50
Advanced Gravis für AMIGA/ST/64
schwarz DM 84,50 transparent DM 94,50

Competition Pro Star AMIGA/ST/64	DM 39,50
PC mit Karte für 2 digi. Joysticks	
mit 1 Competition Star	DM 89,50
Nintendo - MEGADrive - PC Engine	DM 59,50

Sound für alle:

AD Lib Sound Board für XT/AT mit JukeBox Software	DM 49
Sound Blaster Version 2.0	DM 79
Sound Blaster Pro	DM 99
CD Rom Drive zum SB Pro	DM 99
SB Pro + CD Rom Drive Paket	DM 149
ThunderBoard (AD Lib und SoundBlaster kompatibel)	DM 49
Roland LAPCI deutsche Version original MagicMusic	DM 49
Roland SCC der verbesserte	
Nachfolger der LAPCI ab sofort verfügbar	DM 99
Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music Produkte zu günstigen Preisen	

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 6,- DM, bei Nachnahme + 8,- DM
telefonische Bestellannahme Mo.-Fr. 9.00 - 18.30 Uhr
Tel. 02162 12073, FAX 02162 12074 BTX HAMO #

ACHTUNG!! Neue Anschrift!! ACHTUNG
HAMO oHG Meier, Richartz & Rösge - Diergardtplatz 6-7 - W-4060 Viersen 1

entnehmen wir nun den Antivirus und kehren zum Synthesizer-Raum zurück. Den Antivirus legen wir in die Klappe und aktivieren dann die Maschine (benutze Antivirus mit Klappe — benutze Maschine). Die Spritze, die dabei entsteht, nehmen wir uns und heilen Spock (benutze Spritze mit Spock).

Dann gehen wir in den Raum, in dem wir den Antivirus hergestellt haben und benutzen die Leiter. Unten angekommen, gehen wir durch die obere Tür und befreien Dr. Carol Marcus (benutze Kirk mit Dr. Marcus). Anschließend bekommen alle Romulaner eine Spritze, auch die vor der Tür (benutze Spritze mit Romulanern). Mit dem Romulaner, der sich im selben Raum wie Dr. Marcus befindet, sollte Kirk sprechen (2), bevor auch diese Mission beendet ist!

Achtung: Sollte die Mission bis zu dem Punkt, an dem Spock die Spritze bekommt, nicht schnell genug vorangehen, so stirbt das Langohr und die Mission ist zu Ende!

Titus the Fox

Oliver Wendemuth aus Köln hat ein Herz für kleine Füchse und hat den rotbraunen Racker sicher durch alle 16 Level von Titus Geschicklichkeitsspiel gesteuert:

Level	Code
1	2625
2	8455
3	2974
4	4916
5	1933
6	0738
7	2237
8	5648
9	6390
10	8612
11	4187
12	1350
13	9813
14	5052
15	3360
16	2045

The Crypt

Weiter geht es mit dem zweiten Teil der Auflösung von Incentives 3-D-Abenteuer. Karl Hangel aus Haid/Ansfelden schreitet zur Tat.

Wir fahren mit dem "Lift" hinunter in die IV. Etage. Wir verlassen den "Lift" und gehen hinauf ins "Lift Entrance 3". Von dort steigen wir in den "Lift Shaft". Wir fallen auf den Lift — kostet Gesundheit! Auf dem "Lift" gehen wir nach rechts zum dortigen Brett. Vom Brett aus können wir den

Schlüssel von der Wand nehmen. Dann steigen wir wieder in den "Lift Entrance" im III. Untergeschoß zurück.

Nun können wir im Stiegenhaus auch die Tür zur 1. Etage öffnen. Das Fenster im Stiegenhaus erlaubt uns einen kurzen Blick in die "Wilderness". Die Tür führt uns zum "Kerberors".

Im "Kerberors" steht der gleichnamige Geist. Es ist wichtig, den Raum nur mit voller Stärke zu betreten. Sofort zu einer Seitenwand laufen, da "Kerberors" mit seinen drei Köpfen Laserstrahlen in Richtung Tür abfeuert. Mit den Steinen auf die Schnauzen der drei Köpfe schießen. Bei jedem Treffer ertönt ein heller Klang. Nach mehreren Treffern senkt sich jeweils der Kopf. Zuerst die seitlichen Köpfe bekämpfen! Sobald "Kerberors" beseitigt ist, öffnet sich die Tür an der Rückwand.

Wir gelangen ins "Right Atrium" und durch die dortige Tür ins "Gatehouse".

Im "Gatehouse" finden wir an der rechten Holzwand ein Käsestück. Die Tür an der gegenüberliegenden Wand führt uns ins "Left Atrium".

Am Gangende vom "Left Atrium" ist eine Holztür, die sich nur öffnen läßt, wenn bereits alle (10) Schlüssel gefunden wurden. Bevor wir durch diese Tür in den dahinterliegenden Raum "Spirit's Abode" gehen, unbedingt wieder auf die Stärke von "Hercules" bringen!

Im "Spirit's Abode" erwarten uns fünf Geister (Käsestück und Maus am Boden, fliegender Sessel, fliegender Holzquader und fliegendes gelbes Dreieck). Das gelbe Dreieck ist schwer zu treffen, also am besten erst die anderen Geister bekämpfen, dann zum Fenster schauen, auf "Kriechen" schalten und zur gegenüberliegenden Wand schauen. Sind die Geister erledigt, steigen wir vorsichtig aus dem Fenster und schauen in die "Wilderness".

In der "Wilderness" stehen wir nun auf einem schmalen Fensterbrett — Absturzgefahr in den Wassergraben! Wir schauen nach links und sehen zur geschlossenen Zugbrücke. Wir schießen in das weiße Quadrat vor der Zugbrücke und die Brücke öffnet sich.

Finale:

Wir brauchen nun nur noch ins "Gatehouse" zurückzugehen und können über die geöffnete Zugbrücke die Burg verlassen. Es wird dann noch ein-

geblendet, wie viele Geister zerstört wurden (33) und die erreichte Punktzahl (Karl erreichte 6827 000 Punkte) angezeigt.

Uncharted Waters

Mark Ebel aus Winsen/Aller geht unter die Freibeuter und kommt mit reicher Ausbeute zurück.

Das dringlichste Problem zu Beginn des Spiels dürfte die Beschaffung des Startkapitals sein. Man veräußert die Ladung seines Schiffes und lädt die maximale Menge an Zucker. Dann fährt man entlang der Küste nach Norden bis Bordeaux, verkauft den Zucker und kauft in Bordeaux oder Antwerpen Porzellan, mit dem man dann zurück nach Lissabon fährt. Diese Route kann man fürs Erste beibehalten. Wenn man nicht mehr jedes Goldstück zweimal umdrehen muß, sollte man etwas experi-

denen man neue Häfen entdecken und dann auch wiederfinden kann. Wenn man etwa 10 000 Goldstücke beisammen hat, kann man sich ein zweites Schiff zulegen; hier empfiehlt sich eine Bergantin. Als drittes Schiff legt man sich später eine Nao zu, danach kauft man nur noch Galeonen (oder läßt sie sich maßschneidern, dann wählt man natürlich nur das Beste...). Die beste Werft liegt in Sevilla.

Wenn man eine kleine Flottille zusammen hat, löst man alle Geldprobleme, indem man in Lissabon oder Sevilla seine Schiffe mit genug Proviant für etwa 40 Tage ausstattet (evtl. kann man auch die Rationen etwas reduzieren), den verbleibenden Laderaum mit Waffen belegt und nach Santo Domingo (10N 75W) segelt. Dort verkauft man seine Fracht, lädt neuen Proviant und füllt die Laderäume mit Korallen. Mit seinen Reichtümern kann man seine Flotte verbessern und in



mentieren und neue Häfen suchen.

Man sollte immer genug Vorräte für ca. 14 Tage mit sich führen. Es zahlt sich aus, in jeder Kneipe einige Runden zu schmeißen und nach neuen Maaten Ausschau zu halten. Erhält man die Nachricht, daß man in einem Hafen erwartet wird, empfiehlt es sich, dort auch bald aufzukreuzen. Allerdings sollte man, bevor man den Marktplatz betritt und den Auftrag annimmt, abspeichern.

So schnell wie möglich sollte man sich ein Teleskop und einen Sextanten besorgen, mit

Häfen investieren. Allerdings ist es wesentlich effektiver, oft kleine Summen zu investieren, ein guter Kompromiß zwischen Zeitaufwand und Wirkung sind etwa 17mal 1000 Goldstücke. Man sollte jeden Hafen so zu einem Verbündeten machen, dies ist eine relativ einfache Methode, Ruhm zu sammeln und die Aufmerksamkeit des Königs (und seiner Tochter...) auf sich zu lenken.

Einträgliche Handelsrouten

Waffen aus Europa erzielen in folgenden Häfen sehr gute Preise:

Santo Domingo:
(N10 W75)

Korallen
San Jorge:
(S0 W0)
Elfenbein
Caracas:
(N5 W75)
Baumwolle
Zeiton:
(N25 E115)
Porzellan/Seide/Rohseide
Mekka:
(N25 E35)
Teppiche/Kunstwerke
(Gildenbesuch lohnt sich)
Aden:
(N10 E40)
Quarz
Mozambique:
(S15 E40)
Gold

Extrem einträgliche Route

Europäische Waffen nach Nagasaki (N30 E125), dort Silber kaufen, damit nach Mozambique (S15 E40), Gold kaufen und zurück nach Nagasaki, bis die Laderäume randvoll mit Gold sind.

Die größte Gewinnspanne bringt der Gewürzhandel (in Indonesien zu haben), allerdings sind die Laderäume sehr schnell gefüllt, so daß man insgesamt zu wenig Gewinn macht. Kämpfe sollte man so lange wie möglich vermeiden, dann benötigt man nur eine

kleine Mannschaft und belegt nicht den kostbaren Laderaum mit Proviant.

Wenn man doch angegriffen wird (ist nach einer Weile unausweichlich, wenn die Hostilitätswerte — s. View Info in der Gilde — zu hoch werden), sollte man sich sofort eine größere Mannschaft zulegen und alle feindlichen Schiffe (Spanier, Türken, portugiesische Piraten) auf den Grund des Meeres schicken.

In der Schlacht

In der Schlacht sollte man sich nur auf das gegnerische Flaggschiff konzentrieren. Ist dieses versenkt, ergeben sich die restlichen Schiffe (umgekehrt muß das eigene Flaggschiff geschützt werden!). Nahkampf sollte vermieden werden.

Häfen zum Aufstocken des Proviantes findet man in ausreichenden Abständen an allen Küsten. Das Spielfeld orientiert sich nur grob an der realen Erde, insbesondere Koordinaten stimmen oft nicht überein (auf der Schatzsuche kann ein Globus allerdings von Nutzen sein!). Die Loyalität der Maate kann man mit etwas Gold auf 100 halten. Nach und nach sollte man sich alle Spe-

zialgegenstände aus den Gilden zulegen.

Um das Spielziel zu erreichen, muß man Ruhm sammeln, um Aufträge vom König zu erhalten. Diesen Ruhm bekommt man durch Entdeckungen, Siege über feindliche Flotten, Gewinnen von Verbündeten (durch Investitionen) und das Erfüllen von Aufträgen. Hat man die königlichen Aufträge erfüllt, bekommt man einen neuen Adelstitel und darf der Prinzessin den Hof machen. Erbeutete Schmuckstücke schenkt man ihr.

Hat man die Prinzessin vor den Piraten gerettet und zurück zu Daddy gebracht, ist das Spiel gelöst und es folgt eine sehr schöne Endsequenz.

Space Ace II

Swen Sulzbach aus Mannheim bereichert Eure Power-Tips mit den passenden Joystick-Kommandos.

Szene Kommando

- 1 Feuer/Feuer
- 2 Hoch
- 3 Feuer
- 4 Hoch/Feuer
- 5 Feuer
- 6 Links
- 7 Rechts/Hoch/Hoch

- 8 Links
- 9 Hoch/Rechts
- 10 Rechts
- 11 Runter/Feuer
- 12 Runter/Rechts
- 13 Feuer
- 14 Links
- 15 Links/Feuer
- 16 Rechts
- 17 Feuer
- 18 Links/Links/Links/Rechts
- 19 Rechts/Hoch
- 20 Runter/Links/Rechts/Hoch
- 21 Feuer/Rechts/Feuer/Rechts
- 22 Links/Rechts
- 23 Rechts/Hoch
- 24 Rechts/Hoch/Links/Hoch
- 25 Links
- 26 Links/Rechts
- 27 Feuer

L'Empereur

Stefan Cyris aus Empingen denkt er ist Napoleon und schickt uns strategische Tips vom Schlachtfeld

Vorbereitungen für den Krieg

Eure Unteroffiziere sollten zu mindestens 60 Prozent treu sein, da sie Euch sonst mitten im Kampf sitzen lassen. Das Training sollte zwischen 80 und 100 Prozent liegen, ebenso die Moral, die aber auch etwas niedriger sein kann. Wenn Ihr in den Krieg zieht, solltet Ihr im-

von 15 - 19 Uhr
Anfragen: 0241/407893
Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen?

MultiMedia Soft

O-1035 BERLIN 4603 BOCHUM
O-1150 BERLIN 4800 BIELEFELD 16
2000 HAMBURG 70 5100 AACHEN Mörgensstraße 4
2000 HAMBURG 20 5160 DÜREN Südstraße 24
O-2130 PRENZLAU 6946 GORXHEIMERTAL-
4407 EMSDETTEN TRÖSEL
8460 SCHWANDORF

**Wir vermieten
Computerspiele**

RENT A GAME

Ein starkes Team

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	PC/AT	PC/AT
Amberstar dt 73,90	Bandit Kings dt 84,90	Sim Ant 86,90
Black Gold K dt 63,90	Bundesliga Manager Prof k dt 84,90	Space Quest IV k dt 86,90
Bundesliga Manager Prof k dt 63,90	Civ. zation dt 84,90	Star Trek dt 73,90
Eura II dt 69,90	Elwira II k dt 84,90	Starlight dt 65,90
Eye of the Beholder 69,90	Eye of the Beholder II 79,90	Time Quest dt 7,90
F 19 Stealth Fighter dt. 69,90	Eye of the Storm dt 84,90	Tower FRA dt 69,90
Formula 1 Grand Prix k dt. 73,90	Falcon F18 3 00 dt. 99,90	Twilight 2000 dt 7,90
Kathedral k dt. 89,90	Gunship 2000 dt 83,90	Wing Commander I. dt 89,90
Kings Quest V dt 99,90	Harpoon I 21 dt 86,90	Wings III 89,90
Mega 10 Man a dt 72,90	Kings Quest V k dt 99,90	Soundbaster 2 0 269,00
Populous II 63,90	Links dt 89,90	Soundbaster P c 439,00
Railroad Tycoon k dt. 7,90	Might + Mag c 3 79,90	Flightstick 99,90
Silent Service II dt 73,90	Monkee Islands II VGA k dt 89,90	Mainboard 386SX 25 AMI 449,00
Turnian II 59,90	Police Quest III k dt 86,90	Mainboard 386DX 40/64 AMI 799,00
Winter k dt 65,90	Secret Weapon 89,90	Mainb 486DX-33/256 AMI 1599,00

* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,- Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347
Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

RH DATEN TECHNIK

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR
Dudenstraße 30, 1000 Berlin 61

Tel.: 030/7850062

SEGA MEGA DRIVE	379,-
SEGA MASTER SYSTEM II	179,-
SEGA GAME GEAR	279,-
Logitech Pilot Mouse PC	69,-
Geniescan 256 PC	399,-
Geniescan 32+OCR PC	299,-
GEOWORKS 1.2	389,-
GEOWORKS 1.2 DTP	579,-

Software für AMIGA, ATARI, PC zu spitzen Preisen, z.B.

A320 Airbus Amiga 94,95
Black Gold Amiga 64,95

Einfach anrufen und nach den
aktuellen Preisen fragen.

EPSON LASER PRINTER

EPL 4100 nur 1998,-
Monitor NEC 2A nur 899,-
Monitor NEC 3D nur 1349,-
und vieles mehr.

Denken Sie daran, wir sind nur
einen Anruf weit entfernt.

Zwischenverkauf, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Der Versand erfolgt per Post/UPS
zzgl. Versandkosten und Nachnahmegebühr

Computersoftware Junker

Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Agony	64,00	-
Alcatraz	69,00	-
Apolya	69,00	76,00
Black Krypt	64,00	-
Cast. of Dr. Brain	-	94,00
Civilization	-	94,00
Elvira 2	76,00	80,00
EPIC	69,00	-
Falcon 3.0	-	109,00
Formula One GP	76,00	89,00
Goblins	69,00	70,00
Indiana Jones 4	80,00	94,00
J. MaddenFootb.	65,00	-
Mad TV	69,00	89,00
Might a. Magic 3	76,00	99,00
Monkey Island 2	80,00	84,00
Pinball Dreams	64,00	-
Rocketeer	72,00	76,00
Rolling Ronny	64,00	69,00
Shadowlands	69,00	-
Shuttle	-	119,00
Sim Ant	82,00	89,00
Space Max	69,00	76,00
Special Forces	82,00	-
Star Trek 25th	-	89,00
Tennis Cup 2	-	76,00
Titus the Fox	64,00	69,00
Vroom	69,00	-
Wild West World	89,00	89,00
Wing Com 1 Del	-	99,00

Lösungen: DM 29,90

Game-Boy, Mega-Drive
und andere Spiele auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

**Kilianstraße 9
8762 Garmenbach
Telefon 06029/7192**

mer mindestens eine volle Kavallerie (d.h. 200 Soldaten zu Pferd) und ca. 100 Soldaten mit Artilleriegeschützen dabei haben. Natürlich benötigt Ihr auch noch Soldaten, am Anfang etwa 600 — 800. Diese bekommt Ihr, indem Ihr jedem Offizier, der nicht irgendwo ein "A" oder "B" besitzt, die Soldaten wegnehmt und sie den besseren Offizieren zuteilt. Dann kauft Ihr noch weitere Soldaten und Pferde dazu.

Schickt nur volle Einheiten in den Krieg (außer im Verteidigungsfall) und nehmt den Rest als Reserve mit.

Stellt sicher, daß Eure Leute immer genug Verpflegung haben. Da Ihr immer einen Offizier in der Stadt lassen müßt, nehmt einen (dem Ihr nur einen Soldaten gebt) mit, laßt ihn hinten stehen und kämpft mit den anderen.

Taktik

Greift immer mit mehreren Einheiten eine feindliche Einheit an. Paßt auf, daß Euch nicht das gleiche passiert! Helft mit der Artillerie, indem Ihr starke feindliche Truppen beschießt. Sind diese dann gekennzeichnet, greift Ihr mit den Pferden an (mit dem speziellen "Charge-Angriff"), bis sie besiegt sind. Seht zu, daß Eure Kavallerie immer mindestens 150 Soldaten umfaßt, falls nicht, bessert sie wieder auf.

Ist eine Infanterieeinheit sehr geschwächt, müßt Ihr sie ebenfalls mit Reserven verstärken. Gefährlich wird es, wenn die angegriffene Stadt Verstärkung bekommt. Richtet sofort Euer Artilleriefeuer auf die Verstärkung — sie ist meistens nicht sehr stark. Kommt es trotzdem dazu, daß Ihr verliert, solltet Ihr in die größere Stadt ausweichen (falls möglich). Habt Ihr das Problem, daß der Gegner ca. 500 Reservesoldaten hat, müßt Ihr eine Einheit nach der anderen ausschalten. Richtet alle verfügbaren Kräfte auf sie und bekämpft sie so lange, bis sie markiert sind. Dann benutzt wieder den speziellen Mehrfachangriff durch die Berittenen. Anschließend muß die Kavallerie wieder aufgebessert werden.

Sonstiges

Baut so viele Schiffe wie nur möglich und geht sparsam mit Geld und Nahrungsmitteln um! Pro Stadt dürft Ihr nur ein- oder zweimal Steuern einnehmen, sonst sinkt die Produktion zu stark. Nach Kriegen solltet Ihr im Land herumziehen und überall eine angemessene Menge Soldaten und Essen einziehen.

Vor einem Angriff solltet Ihr Euch die betreffende Stadt genau ansehen, um zu erfahren, mit was für einem Gegner Ihr konfrontiert werdet.

Laßt später eine volle Einheit zur Verteidigung in der Stadt zurück! Gebt manchmal Material ab (nicht mit "give", sondern mit "National Treasury"), damit Ihr ab und zu eine Bitte erfüllt bekommt.

Falls Geld, Nahrungsmittel, Artillerie und Offiziere knapp sind, fragt nach: Meistens werdet Ihr bekommen was Ihr wolltet. Sobald man Euch bittet, nach Paris zu gehen, solltet Ihr vorher noch eine andere Stadt erobern. Versucht mit möglichst vielen Gegnern Frieden zu schließen, vor allem mit der starken Seemacht England.

EcoQuest I — The Search for Cetus

Mario Schmidt aus Berlin hat ein Herz für Delphine.

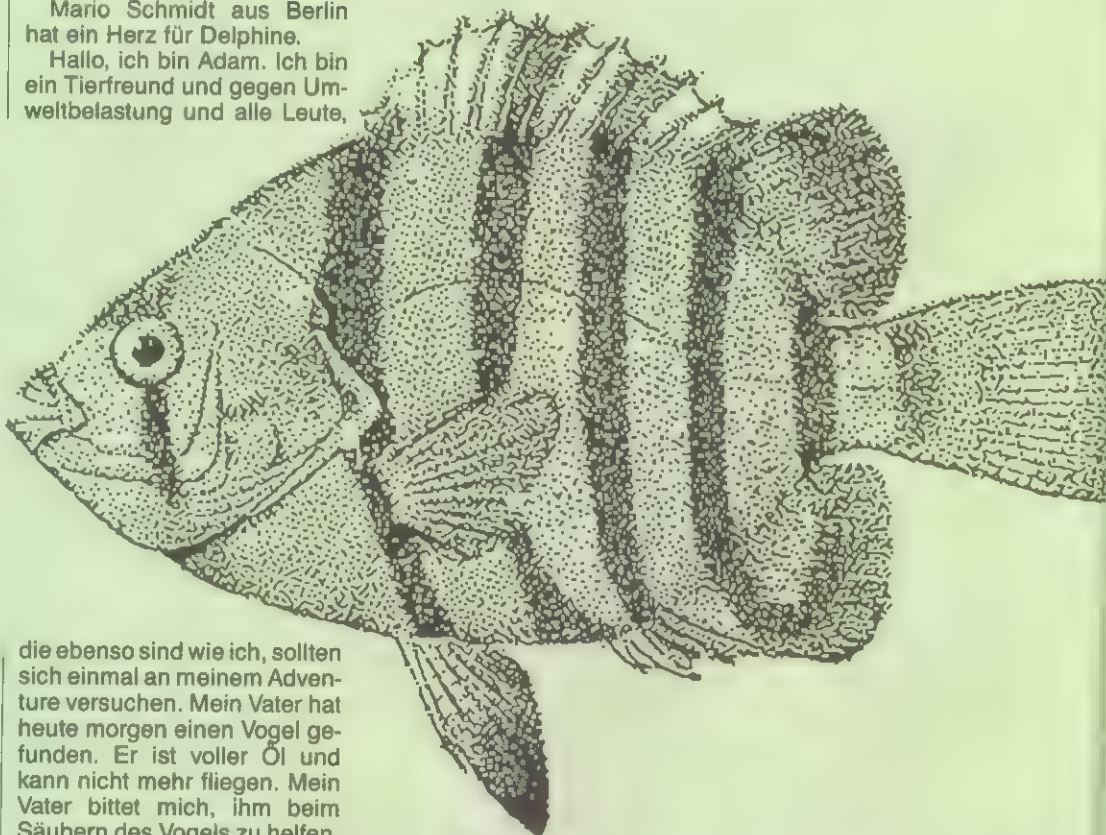
Hallo, ich bin Adam. Ich bin ein Tierfreund und gegen Umweltbelastung und alle Leute,

der Käfig mit meinem Haustier, das schon mit dem Wassernapf an den Gitterstäben reibt. Es hat wohl ewig nichts zu trinken bekommen. Die Wasserflasche steht zum Glück direkt neben dem Käfig; ich gebe sie ihm gleich. Ein Freudensprung — und als Dank bekomme ich eine Gratisvorstellung seiner Künste. Da ich nun schon einmal dabei bin, herumzustöbern, nehme ich die leere Dose vom Schreibtisch und befördere sie mit dem Hackentrick in die Recycling-Box.

Den Sack, der davorsteht, nehme ich mit, ebenso das, was auf dem Stuhl liegt. Nun schnell eine Taube gebastelt und das Gebiß erschrecken! Ich sammle noch einige Punkte, indem ich einen Blick auf die Bücher werfe und mir den Computer näher ansehe. Bis vor kurzem habe ich noch King's Quest V gespielt (laßt Euch mal von mir mit einer Spritzpistole verwöhnen, indem Ihr mich dort hinlaufen

mit dem Delphin (3 x), dann gebe ich ihm Fisch (3 x). Nun vorsichtig ins Wasser und mit ihm schwimmen. Jetzt will er noch etwas und ich spiele mit ihm Frisbee. Beim dritten Wurf passiert dann das Unglaubliche... er spricht mit mir!

Nachdem ich ein wenig mit ihm geplaudert habe, leiste ich seiner Bitte Folge und lasse ihn frei, indem ich den Hebel umlege. Nach einigen Tagen kommt er wieder zurück. Delphinus erzählt von etwas, das man sich ansehen müsse, es sei zu schwierig zu erklären. Ich nehme meine Taucherausrüstung aus dem Schrank. Dann sehe ich mir das Boot meines Vaters noch genauer an, lege die Taucherausrüstung an und schwimme mit dem Delphin aufs Meer hinaus. Noch einmal geradeaus und ein Schiff ist in Sicht. Hier sieht man nun die Bescherung. Ich sammle alles in einen Sack und hebe noch das Glas auf.



die ebenso sind wie ich, sollten sich einmal an meinem Adventure versuchen. Mein Vater hat heute morgen einen Vogel gefunden. Er ist voller Öl und kann nicht mehr fliegen. Mein Vater bittet mich, ihm beim Säubern des Vogels zu helfen. Ich nehme das Reinigungsmittel und den Schwamm, kippe etwas auf den Schwamm und los geht's. Nun gibt mir mein Vater noch ein Mittel, mit dem man Algen vernichten kann und somit das Wasser wieder klar macht.

Bevor er geht, läßt er mich wissen, daß ich das Mittel ruhig ausprobieren kann, was ich dann auch gleich mache. Siehe da, es hilft. Daneben steht

laßt, wohin mein Vater gegangen ist).

Das Tafelbild sollte man sich ansehen und gut einprägen. Durch die Tür komme ich mit dem Code, den Ihr sicher aus dem Handbuch kennt (9731). Ein Delphin befindet sich im Schwimmbecken. Ich muß versuchen, sein Vertrauen zu gewinnen. Dazu lese ich wiederum das Tafelbild und verfare strikt danach. Zuerst rede ich

Dann schwimmen wir nach links. Hier lege ich nun meine Sauerstoffflasche an und tauche. Nun sind wir im Meereskraut und ich suche den Weg in die Unterwasserstadt. Ich schwimme einmal nach unten, dann rechts und wieder nach unten.

In Eluria angekommen, verabschiedet sich Delphinus erst einmal. Zuerst sammle ich jeglichen Müll in den Sack und

LAND IN SIGHT !

Erhältlich
ab Juli
für Amiga und
MS-DOS VGA



Mit
MAX DESIGN
und Power Play
in die
KARIBIK !!
(näheres im
nächsten Power Play)

Ihr jämmerlichen Landratten !!

Ihr habt ja keine Ahnung, wie es ist, wenn der tosende Orkan die See aufwühlt, der Sturm die Segel in Fetzen reißt, turmhohe Wellen über Dein Schiff hereinbrechen und versuchen Dich in Neptuns finsternes Reich hinabzuziehen.

Und sicher wißt Ihr auch nichts von den geheimnisvollen und exotischen Plätzen dieser Welt, von Abenteuern in fernen Ländern, von den wundervollen Mädchen in den Hafenkneipen von Macao oder vom Geschmack des Rums auf Jamaika.

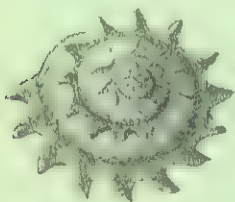
Beim Klabautermann mit "1869" könnt Ihr's erleben, und jetzt ab in den nächsten Laden, sonst laß ich Euch kielholen!



Eine Handelssimulation für Anspruchsvolle!

hebe das Schutznetz auf, das ich am Boot meines Vaters schon einmal gesehen habe. Nun schwimme ich zum Tempel von Poseidon. Hier löse ich das Puzzle links (falls Ihr Euch für Help entscheidet, gibt es keinen Punktabzug) und nehme die Muschel vom Sockel. Nun wieder raus und die Statue von Poseidon angesehen. Da an dieser Statue ein Stück fehlt, nehme ich die Muschel und ersetze es damit. Und siehe da, ich kann mir den bronzenen Dreizack nehmen. Jetzt nach links, das Müllzeug in den Sack füllen. Dann mit dem Mittel vom Vater den Wal von den Korallen befreien.

Ein Krebs wird dadurch ebenfalls frei und bedankt sich mit einem Mittel, das Wunden heilt. Nun fällt noch eine Muschel herunter, die ich natürlich mitnehme. Jetzt schwimme ich nach oben und komme im Hotel der Fische an. Hier sammle ich wiederum den Müll ein und nehme das Stückchen Stoff, mit dem ich die Muschel reinige. Da mich der Wächter nicht reinläßt, schwimme ich zum Palast Tholos. Hier spreche ich mit der goldenen Maske, die mir verrät, daß ich die drei Säulen links so drehen muß, daß sie denen auf der rechten Seite gleichen. Als ich es geschafft habe, fällt die goldene Maske herunter. Mit dem darin lebenden Tier kann ich ein Gespräch führen und gebe ihm die gereinigte Muschel, worauf ich von ihm ein Abzeichen erhalte.



Nun wieder in den Tempel und mit dem Dreizack die Augen angeklickt. Ein Ruck — und das Orakel erscheint hinter einer Tür. Nachdem ich mit dem Orakel gesprochen habe, muß ich drei Fragen zum Mosaik beantworten (Mann, Fisch und Löwe). Jetzt zum Fisch Department, dem Wächter gebe ich das Abzeichen. Der Blowfish Narcissus braucht kurz darauf meine Hilfe und ich bekomme von ihm einen Seeigel. Ich schwimme ins Zimmer von Epidermis, der deprimiert ist, daß er nichts fressen kann. Algen haben sein Futter befallen. Der Seeigel ist mir eine große Hilfe: er läuft über das Futter und befreit es von Algen. Von

Epidermis bekomme ich eine Muschel, die so scharf ist, daß ich sie als Messer benutzen kann.

Ich schwimme ins Zimmer vom Schwertfisch Hippocrates und befreie ihn mit Hilfe des Messers. Den Sechserpack benutze ich mit dem Messer. Vom Schwertfisch bekomme ich eine Zange aus Fischgräten. Ich begeben mich nun ins Quartier der Schildkröte Eroneous und helfe ihr mit der Zange. Den Rest werfe ich in meinen Müllsack. Von der Schildkröte bekomme ich Schrauben, die ich mit dem Schutznetz zusammenfüge. Nun zum Wächter, der mit mir an die Oberfläche schwimmt. Hier rede ich mit dem Mann und bastle das Netz an den Bootsmotor. Vor den Quartieren den Müll aufsammeln und die Pumpe nehmen. Dann zum Fisch Olympia. Unter dem Fisch die Flasche greifen, in den Sack werfen und die Pumpe am Fenster anwenden. Dann bekomme ich eine giftige Nadel.

Nun habe ich allen Fischen geholfen. Zum Zeichen des Vertrauens bekomme ich von Mr. Mayor die goldene Maske und bringe sie dem Orakel. Dann schwimme ich nach unten und nach rechts. Hier nehme ich dem Fisch den Spiegel weg und sammle den Müll ein. Dann nach rechts und geradewegs in die Höhe. Hier sieht man den Schlüssel, den man bekommt, wenn man zweimal am Stab zieht. Die Schatzkiste öffnen und das Tier freilassen. Jetzt nach unten schwimmen und nach dem Schlüssel greifen. Der Fisch war schneller: er haut ab und ich schwimme hinterher. Hier zeige ich dem Tintenfisch den Spiegel. Nachdem er geflüchtet ist, nehme ich das Kabel.

Weiter rechts öffne ich das Toilettenbecken mit dem Dreizack und nehme den "Floating Orb". Im Unterwasserfahrzeug ist hinter dem Sitz ein Fach, in dem eine Säge liegt. Am Mast hängt ein goldener Fisch, den ich an mich nehme. Dann schwimme ich weiter nach rechts und versuche, den Fisch zu greifen. Ich verfolge ihn, bis ich seine Spur verliere. Hier ist unten links eine Anemone, die ein "Burp" auswirft. Ich überliste sie mit dem goldenen Fisch, worauf sie den Schlüssel herausrückt. Dann schwimme ich nach rechts und ärgere den Tintenfisch mit dem Glas. Ich verstecke mich in dem schwammigen Nest und der Tintenfisch öffnet das Glas. Mit Hilfe des Glases kann ich den

erschrockenen Fisch aus dem Ohr des Kopfes ganz links retten. Nun zurück zu dem Bild mit dem Tintenfisch.

Hier kommt ein Hilferuf per Luftblase. Ich schwimme nach oben und rette den Krebs mit Hilfe des Messers. Nun schwimme ich nach unten und dann nach ganz rechts, bis in die Höhle. Hier macht mir der Fisch aus dem Glas Licht. Die Steinwand bearbeite ich mit meinen Händen solange, bis etwas sichtbar blinkt. Das Kästchen mit dem Stoff säubern und mit dem Schlüssel aufschließen. Den Anzug ziehe ich gleich an und schwimme durch das Loch. Jetzt werden der Floating Orb, das Kabel und der Transmitter zusammengefügt, wie es an der Tafel in unserem Zimmer war.

Dank dem Menschen schwammen Delphinus und ich weiter. Nach einer Weile wird die Prophezeiung des Orakels wahr und das Monster kommt. Ich kann mich mit dem Messer befreien, aber für den Delphin ist das Monster zu schnell — es nimmt ihn mit.

Ich schwimme an den Ausgangspunkt unserer Flucht zurück und öffne mit der bronzenen Forke die Tür des Bootes. Dann geht es durch das Boot und entlang des Seils bis zum Wal Cetus. Ich rede mit ihm und schwimme ein Bild zurück, um besser sehen zu können, wann sein Maul sich öffnet. Dann nichts wie ab in den Walkörper. Hier mit der Säge die Harpunenspitze absägen und wieder herausschwimmen. Draußen ziehe ich die Harpune heraus und benutze das Mittel gegen Wunden. Dann schwimmen wir gemeinsam zum Monster. Ich rette Delphinus mit dem Messer, danach verpasse ich dem Monster die giftige Nadel (mehrmals versuchen). Cetus verabreicht ihm noch einen Schlag mit dem Schwanz, und es ist geschafft: Die Bewohner von Eluria bedanken sich bei mir und das Abenteuer ist vorbei.

Civilization

Boris Laederach aus Ittingen hilft allen Weltenherrschern aus der Klemme.

Die Lösung ist für die Eroberung der vorgegebenen Erde konzipiert. Für die "Customized Worlds" gelten beinahe die gleichen Bedingungen; allerdings solltet Ihr bei Zufallswelten bald abschätzen, ob Ihr auf den Hauptkontinenten gelandet seid. Wenn dem nicht so

ist, sieht es schlecht aus — ich empfehle dringend einen Neustart.

Auf der Erde wählt man möglichst wenig Gegner (die stören sowieso die Expansion...). Ansonsten steht alles frei.

Die Geburt einer Zivilisation

Wo baut man am besten seine erste Stadt hin? Es ist äußerst wichtig, daß man gleich zu Beginn des Spiels schnell Siedler- und Milizeinheiten produzieren kann; die ersteren dienen zur schnellen Verbreitung des eigenen Völkchens, und die Miliz gibt erst mal anständige Erkundungstrupps ab. Am besten eignen sich die Grasquadrate mit dem Kreis. Nebst Nahrung erzeugen sie jeweils einen Schild. Zweiter wichtiger Schritt: die Steuern sofort (!) auf 0 Prozent senken! Nur so ist es möglich, bald in die Forschung einzusteigen und wichtige Entdeckungen zu machen.

Die Erkundung der weiten Welt

Hat man zwei Milizeinheiten produziert, empfehle ich dringend, Siedlereinheiten zu schaffen. Die eine läßt man zuhause, während die andere die Umgebung der Stadt erkundet. Unterwegs stößt man auf kleine gelbe Hütten. Es ist sehr wichtig, daß man diese Dörfer nicht sofort aushebt, denn sie stellen am Spielanfang die Haupteinnahmequelle dar. Durch eine schnelle Erkundung des Kontinents schnappt man dem Gegner möglichst viele Hütten vor der Nase weg. So erhält man erstmal einen gehörigen Vorsprung vor der Konkurrenz.

Die neuen Siedlereinheiten möglichst schnell verteilen. Das Wachstum einer Stadt nimmt ziemlich viel Zeit in Anspruch. Das Kultivieren der Felder kann warten. Bis ca. 2000 BC sollte man vier bis sechs Städte haben.

Folgende Entwicklungen sind zu fördern: Alphabet, Masonry, Pottery. Geheimrezept für Profis: Alphabet, Writing, Code of Laws (so kriegt man ziemlich schnell eine "Republic"). Es kann auch recht früh geschehen, daß Ihr einer fremden Zivilisation begegnet; in diesem Fall dürft Ihr sie ruhig auslöschen, ein Gegner weniger erspart viel unnötigen Ärger. Handel lohnt sich noch nicht.

Die Antike

Wer richtig vorgesorgt hat, braucht seine Steuern noch lange nicht anzuheben. Es ist nicht unbedingt nötig, schon jetzt Kornspeicher zu bauen.

Auch die Tempel bleiben dem Spieler bei vernünftigem Bevölkerungswachstum erspart (hierzu ein kleiner Trick: Baut mehr Siedlereinheiten, die verbrauchen Nahrung und verlangsamen so das Wachstum).

Phalanxen und weitere Siedlereinheiten sind hingegen von großer Wichtigkeit. Selbst bei etwas höheren Steuern gelangt man mit vielen Städten schneller zu Wissen (und auch zu Steuern, wenn man sie später einzuziehen beginnt) als mit einem halben Dutzend Metropolen.

Wichtiges Detail am Rande: Sichert bei großen Kontinenten die Meerengen ab, damit Gegner nicht ins Landesinnere eindringen. Grundsätzlich rate ich zu einer Kolonisation von den Küsten weg ins ungestörte Landesinnere. Küstenstädte unbedingt mit Phalanxen bestücken (gegen Piraten und andere Zivilisationen, die sich breitmachen wollen).

Regierung möglichst bald auf Zivilisation umschalten, aber noch nicht auf Demokratie, denn ohne Kathedralen rebelliert das Völkchen bei zu hohem Wachstum schnell (und nach zwei Zügen bricht die Regierung zusammen; bei einem Umsturz geht neben viel Geld auch wertvolles Bevölkerungswachstum verloren). Auch so steigt die Produktivität beträchtlich an (Profis können die Monarchie eigentlich überspringen, sie ist kaum besser als Despotismus!).

Mittlerweile sollte man die Basiswissenschaften beherrschen (Bronze Working, Wheel etc.). Es gilt nun, möglichst schnell Religion, Bridge Building, University, Invention und Gunpowder zu erreichen.

Eine wichtige Warnung im voraus: Sollte eine fremde Zivilisation jemals die Erfindung Gunpowder durch Diebstahl oder Eroberung von Euch bekommen, bleibt nurmehr der Resetknopf. Ein Neustart ist in diesem Fall unbedingt nötig. Auch in "Civilization" gilt der gute Grundsatz "save early, save often". Doch weiter im Text. Langsam stellt sich ein Problem: das liebe Geld! Geld bekommt man dadurch daß Siedlereinheiten rund um die Städte das Land kultivieren und auch gleich Straßen bauen (damit steigt der Handel und ergo die Steuern). Verbindet die Städte miteinander. Falls es irgendwo einen unangenehmen Angriff geben sollte, ist Verstärkung schnell zur Stelle. Mit jedem Zug fließt kräftig Geld in die Staatskasse. Als

erstes solltet Ihr Tempel und Kolosseum bauen, damit die Bevölkerung nicht rebelliert (die "Luxuries" noch auf 0 Prozent belassen, man hebt sie erst in der Demokratie an). Sobald man Religion erlernt hat, werden Kathedralen gebaut. In dieser Hinsicht ist die J.S. Bach-Kathedrale wichtig (Wirkung der Kathedralen wird verstärkt).

Ebenfalls wichtig sind die Aquädukte. Es darf nicht vorkommen, daß eine Stadt wegen eines diesbezüglichen Mangels nicht weiterwachsen kann. Notfalls mit zusätzlichem Geld schneller aufbauen.

Nach Christi Geburt

Die Wissenschaftler möglichst schnell auf Railroad und Banking zusteuern; nach der Industrialisierung Fabriken bauen. Auf diese Weise erhöht man die Produktivität erheblich und kann die weiteren Einrichtungen in kürzerer Zeit nachbauen. Zuerst Bibliotheken und dann Universitäten schaffen (verschnellert die Forschungsrate der Wissenschaftler). Noch keine Weltwunder bauen; die normalen Einrichtungen sind vorerst wichtiger.

Wenn jede größere Stadt über eine Kathedrale verfügt und Ihr etwa 1500 Geldeinheiten übrig habt, schlage ich den Wechsel zur Demokratie vor. Bei einer Rebellion schnell eine Kathedrale bauen oder eine Volkseinheit zu einem Entertainer? umwandeln.

Mit vielen Siedlereinheiten bebaut man jedes Quadrat. Unter der Demokratie sind nur bebaute Felder zu gebrauchen. Die Expansion ins Landesinnere fortsetzen. Bis 1000 n. Chr. müßt Ihr mehr als ein Dutzend Städte besitzen. Eisenbahnverbindungen zwischen zwei Städten sind sehr wichtig; bei einem unerwarteten Angriff können Militäreinheiten aus dem Hinterland an die Front geschickt werden und so jeden Angriff abwehren. Die Garnison in den Randstädten muß ständig modernisiert werden (Phalanxen gegen Musketiere und später gegen Riflemen auswechseln). Außerdem müßt Ihr immer wieder die Baracken aufbauen. Der Kommentar vom Programm ("...xxx makes Barracks obsolete.") stimmt ganz und gar nicht.

Das nächste Problem dürfte die Umweltverschmutzung sein. Die vielen Siedlereinheiten kümmern sich um die Beseitigung des Drecks. Damit

dieses Dilemma nicht allzu lange andauert, sollten die Wissenschaftler nacheinander Stahl, Autos, Massenproduktion und schließlich Recycling erreichen.

Das Mittelalter

Langsam könnt Ihr auch die bisher weniger wichtigen Wissenszweige nachlernen. Chivalry und Feudalismus sind allerdings bis Spielende nicht nötig. Wer klug gebaut und geforscht hat, dürfte ohnehin schon Musketiere hinter den Stadtmauern sitzen haben. Übrigens sollten immer drei bis fünf Einheiten eine Randstadt bewachen. Es kommt manchmal vor, daß feindliche Einheiten aus heiterem Himmel auftauchen und trotz Stadtmauern und Veteranenausbildung eine Garnison zerstören!!!

Bei den Einrichtungen sind stets die vorzuziehen, die Geld bringen (Marktplatz, Bank). Nach einiger Zeit ist jede Stadt mit einer Fabrik ausgerüstet (so um 1500 nach Christus sollte es soweit sein). Nun geht es ans Weltwunderbauen. Dank der Fabriken bekommt man in kurzer Zeit einige Wunder zustande. Am Spielende macht sich dies vor allem durch eine höhere Punktzahl bemerkbar.

Mit den neuen Entdeckungen erhält man mächtige Einrichtungen wie die Power Plants und Nuclear Plants (letztere nur in rebellionssicheren Städten einsetzen, sonst kann es vorkommen, daß es "kracht"). Diese Hilfen haben einen großen Nachteil: Durch sie wird die Umweltverschmutzung erheblich erhöht. Deshalb sollte man stets vorsorgen: Bevor eine Stadt z.B. einen Power Plant erhält, sollte der öffentliche Verkehr ausgebaut werden. Die Behebung der Schäden im Nachhinein kostet wertvolle Züge.

Die Neuzeit

Jetzt geht es den anderen Zivilisationen an den Kragen! Zur Eroberung gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten. Eine subtile Möglichkeit liegt im Einsatz von Diplomaten, die dann die Städte zu Aufständen anstacheln. Auf diese Weise kann man sich auf unblutige Art diverse Städte einverleiben (der Nachteil der Methode sind die hohen Kosten, die die Bestechungssummen verursachen. Eine gesunde Wirtschaft verkraftet aber vieles.).

Sehr viel plumper ist der Einsatz der bloßen Kraft. Obwohl wesentlich kostengünstiger, hat diese Art von Expansion einen ganz entscheidenden Nachteil: Jeder Angriff auf eine gegnerische Stadt tötet einen Teil der Bevölkerung (manchmal sogar die Hälfte!). Ein wichtiger Tip bei der Vorbereitung der Eroberungen: Im Hinterland sollte man fünf Riflemen-Einheiten zur Hand haben, die dann bei Eroberung die Stadt schnell absichern (nicht vergessen, die Einheiten nach Einmarsch mittels "H" in der neuen Stadt zu beheimaten).

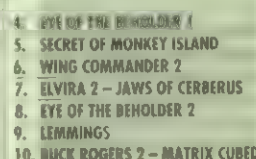
Sofort Stadtmauern und Baracken bauen, auch wenn das Geld kostet. Die Gegner bekommen es mit der Angst zu tun und bieten von sich aus Audienzen an. Auf keinen Fall annehmen, denn es läuft schließlich darauf hinaus, daß man zum Frieden gezwungen wird und warten muß, bis der Gegner von sich aus angreift, was die Eroberung doch stark aufhält. Um 1850 sollte



— IN SHORT —

(l. P) bedeutet Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

**ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**



COMPUTATION	
IRM PC	
komplett deutsch	99 95
mit deutscher Anleitung	89 95

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!

MAN SPRICHT DEUTSCH!

Artist	Year	Genre	Label	Notes
James Brown & The JBs	1970	Soul	A&J	1
James Brown	1971	Soul	A&J	2
James Brown	1972	Soul	A&J	3
James Brown	1973	Soul	A&J	4
James Brown	1974	Soul	A&J	5
James Brown	1975	Soul	A&J	6
James Brown	1976	Soul	A&J	7
James Brown	1977	Soul	A&J	8
James Brown	1978	Soul	A&J	9
James Brown	1979	Soul	A&J	10
James Brown	1980	Soul	A&J	11
James Brown	1981	Soul	A&J	12
James Brown	1982	Soul	A&J	13
James Brown	1983	Soul	A&J	14
James Brown	1984	Soul	A&J	15
James Brown	1985	Soul	A&J	16
James Brown	1986	Soul	A&J	17
James Brown	1987	Soul	A&J	18
James Brown	1988	Soul	A&J	19
James Brown	1989	Soul	A&J	20
James Brown	1990	Soul	A&J	21
James Brown	1991	Soul	A&J	22
James Brown	1992	Soul	A&J	23
James Brown	1993	Soul	A&J	24
James Brown	1994	Soul	A&J	25
James Brown	1995	Soul	A&J	26
James Brown	1996	Soul	A&J	27
James Brown	1997	Soul	A&J	28
James Brown	1998	Soul	A&J	29
James Brown	1999	Soul	A&J	30
James Brown	2000	Soul	A&J	31
James Brown	2001	Soul	A&J	32
James Brown	2002	Soul	A&J	33
James Brown	2003	Soul	A&J	34
James Brown	2004	Soul	A&J	35
James Brown	2005	Soul	A&J	36
James Brown	2006	Soul	A&J	37
James Brown	2007	Soul	A&J	38
James Brown	2008	Soul	A&J	39
James Brown	2009	Soul	A&J	40
James Brown	2010	Soul	A&J	41
James Brown	2011	Soul	A&J	42
James Brown	2012	Soul	A&J	43
James Brown	2013	Soul	A&J	44
James Brown	2014	Soul	A&J	45
James Brown	2015	Soul	A&J	46
James Brown	2016	Soul	A&J	47
James Brown	2017	Soul	A&J	48
James Brown	2018	Soul	A&J	49
James Brown	2019	Soul	A&J	50

Age	Mean	SD	Min	Max
Age ²	1339.5	240.5	180	4900
Age ³	100.5	240.5	500	49000
Age ⁴	10.5	240.5	180	4900
Age ⁵	1.5	240.5	180	4900
Age ⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ¹¹	0.5	240.5	180	4900
Age ¹²	0.5	240.5	180	4900
Age ¹³	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ²¹	0.5	240.5	180	4900
Age ²²	0.5	240.5	180	4900
Age ²³	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ²⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ³¹	0.5	240.5	180	4900
Age ³²	0.5	240.5	180	4900
Age ³³	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ³⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁴⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁵⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁶⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁷⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁸⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁰	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹¹	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹²	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹³	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁴	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁵	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁶	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁷	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁸	0.5	240.5	180	4900
Age ⁹⁹	0.5	240.5	180	4900
Age ¹⁰⁰	0.5	240.5	180	4900

Programm	Amigo	C-64	SI IBM-PC
-----------------	--------------	-------------	------------------

[illegible]

Sachs Motor 2,0 mit dt. Anlenkung	499,95
Sachs Motor P80 V 2,0 mit dt. Anl.	499,95
Sachs Motor P80 motorisierten Version	499,95
Motorsachs 100	499,95
Reckel Motor	499,95

Ladenlokal „CRAZY STORE“
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

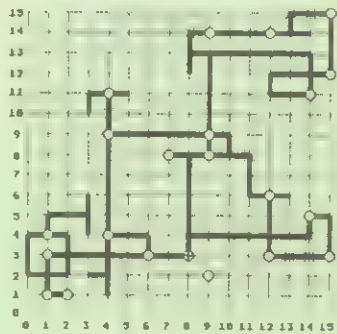
Kred. Karten Firma⁹ . . .
Karten-Nr.

Beachten Sie bitte
unsere neue Anschrift
und Rufnummer!

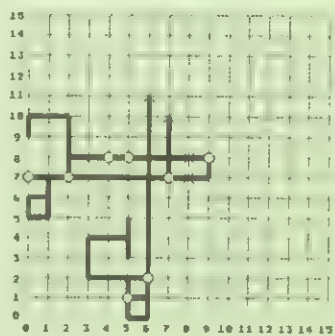
VERSANDKOSTEN AUSLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	2
Nachschubmandat	25

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

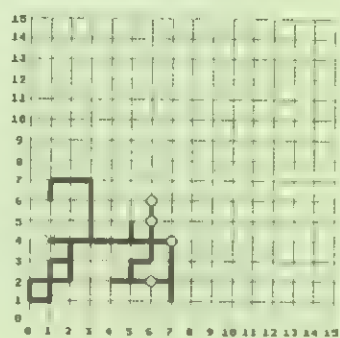
Capital City [Eris]



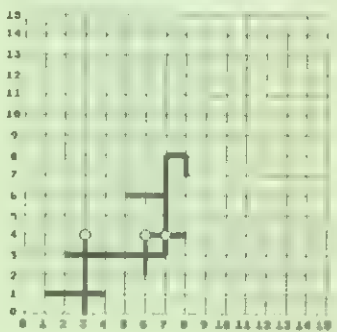
Key West [Eris]



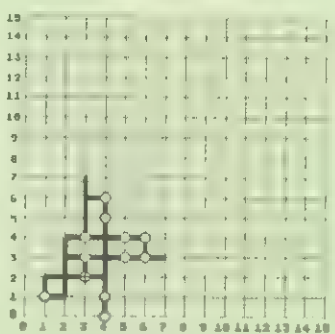
Bare Island [Eris]



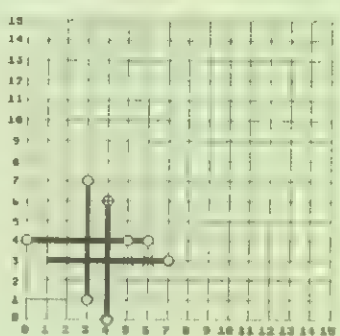
Snow Island [Eris]



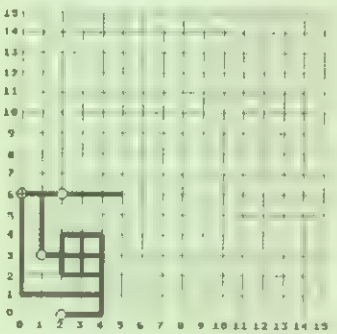
Velos [Eris]



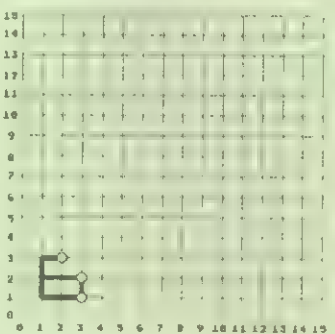
Vesta [Eris' Mond]



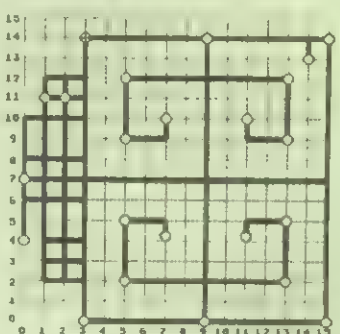
Metis [Eris' Mond]



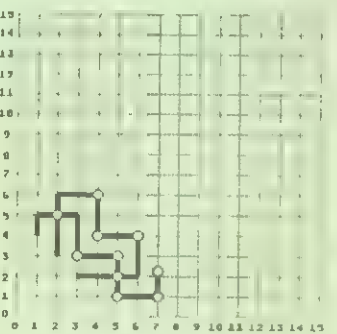
Theon [Eris' Mond]



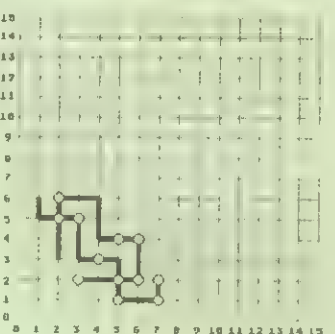
Birmingham Isl. [Dion]



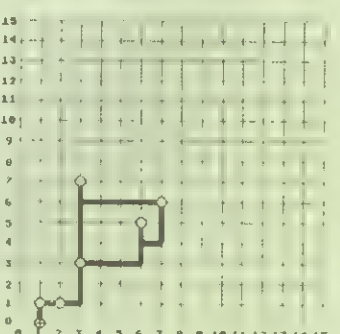
Dion East [Dion]



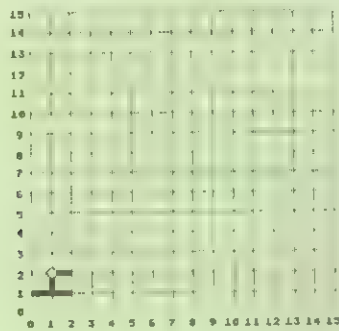
Dion North [Dion]



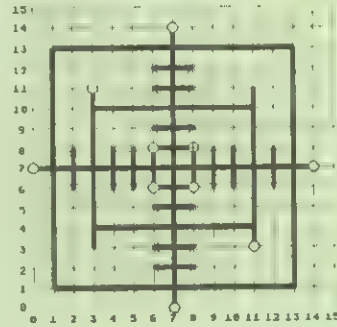
Clotho [Dions Mond]



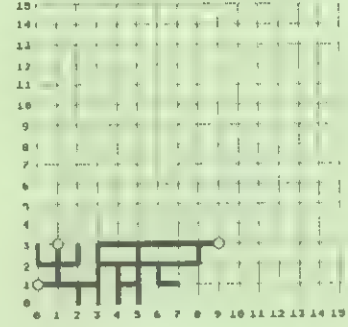
Atropos [Dions Mond]



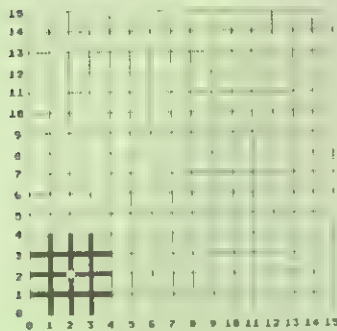
Chaldea Metr. [Gaea]



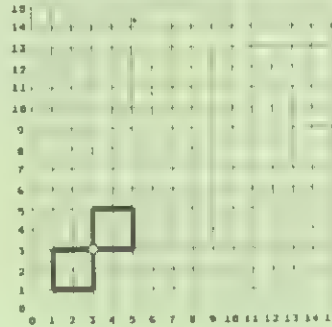
Ur City [Gaea]



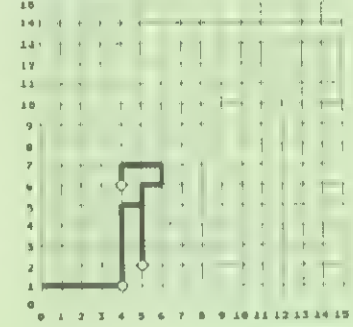
Cyclopes [Gaeas Mond]



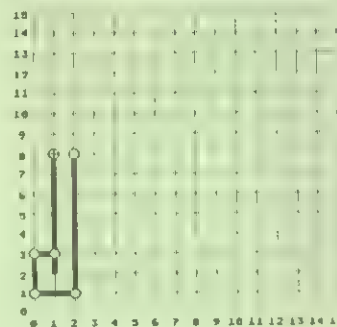
Cronus [Gaeas Mond]



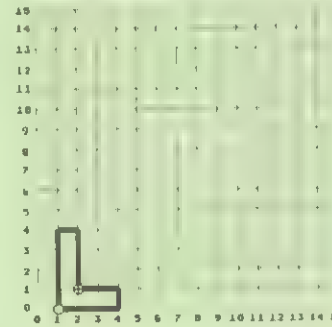
Perseus [Junos Mond]



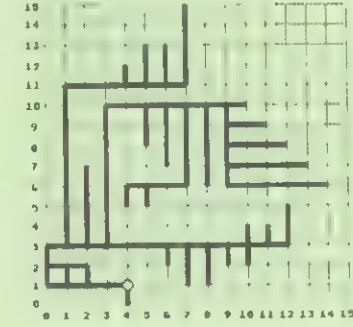
Bacchus [Junos Mond]



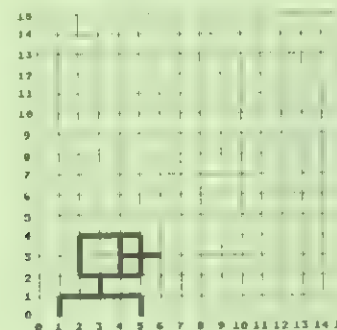
Tolosa [Junos Mond]



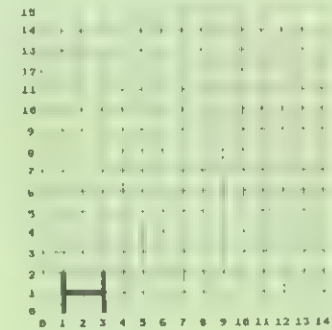
Pan [Tritons Mond]



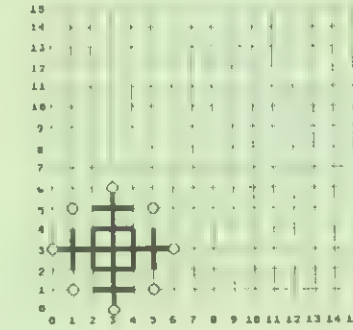
Thalia [Tritons Mond]



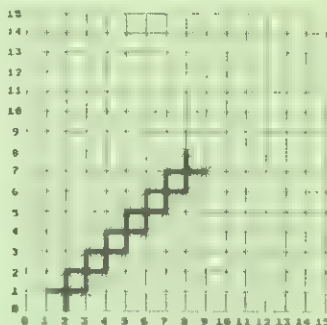
Icarus



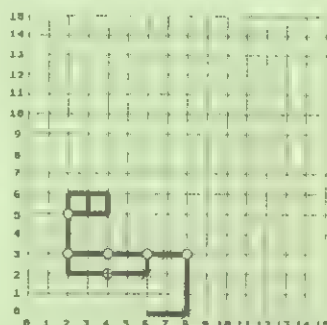
Acheron [Midas' Mond]



Mentor Waystation



Logos City [Logos]



der (3)/01-03 Lawson Bank/
02-00 Metis Spaceport/02-06
Time Warp Prison: Eagle
Theon (Eris' Mond)

02-03 Burdock Media Link:
Antigrav/03-01 Eris TV Media
Link/03-02 Sky Disney Media
Link

Birmingham Island (Dion)

00-04 Dion Spaceport/00-07
Lawson Bank/01-11 Gaea
Bank/02-11 Novagen Office:
Tresor, Rubbish Bin/03-00
Companies House; A-Key/03-14
Verdant Party HQ: Transpon-
der (8)/05-02 O'leary's Farm:
Pot Plant/05-05 Bruce's Place:
Wardrobe, Key Concorde III/
05-09 Village School: Screen,
Schooldesk, Haversack/05-12
Meadow Farm/07-04 Private
Airstrip: Concorde III/07-10 Isle
Link Airport/09-00 Bil's Drape-
ry: Superperson Suit/09-14
Bil's Farm Machines: Explosi-
ves/11-04 Dunromin Villa/11-10
Bil's Cottage/13-03 McDonalds
Farm/13-05 Thatcher's Farm/
13-09 Bil's Farm/13-12 Bil's
Farm Produce/14-12 Author's
House: Cherished Number, J-
Key/15-00 Licence Center/15-14
Land Registry: Photocopy, Bal-
lot Paper

Dion East

02-05 General Store/03-03
Harris Weavers/04-04 Bil's
Mothers: C-Key/04-06 Fern
Cottage/05-01 Arthur's Cotta-
ge: P.C. Bil Report/05-02 Hard-
ware Stores/05-03 Jonathan's
Smithy/07-01 Annie's Bar/07-02
Dion East Airstrip

Dion North

02-05 Company Store: Jules
Trophy/02-06 Bil's Mine Site
3/03-01 Bil's Mine Site 1/03-05
Bil's Mine Site 2/05-01 Old Jo-
an's Cottage: Chamber Walker,
Welsh Dresser, Lucky Charm/
05-02 Company Store: Explosi-
ve/05-04 Bil's Mine Site
4/06-02 Bil's Mine Site 6/06-04
Bil's Mine Site 5/07-01 Bil's Bar:
Explosive/07-02 Dion North
Airstrip

Clotho (dions Mond)

01-00 Bil Industries: B-Key/
01-01 PCB Powergen: Explosi-

ve/02-01 Aktive Marketing:
Phone, Personal HiFi/03-07
Clotho Spaceport: Info Droid/
04-03 Businesspark West/
06-05 Amplin Electronics: Elec-
tromagnet/07-06 Businesspark
east

Atropos (Dions Mond)

01-02 Bank of Gaea

Chaldea Metropolis (Gaea)

00-07 Vesta Link Airport/
03-11 Pyrotech Supplies 1: Ex-
plosive/06-06 Bank of Gaea
HQ/06-08 C. Rooke Agencies:
Landprospektors/07-00 Dion
Link Spaceport/07-14 Intercity
Link/08-06 Pegasus Insuran-
ce/08-08 Trade Commission:
Opinion Pool, Transponder
(8)/11-03 Pyrotech Supplies 2:
Explosive/14-07 Logos Link
Spaceport

Ur City (Gaea)

00-01 Hert Airport: Car, Car-
Key/01-03 B. Queen Locksmith:
D-Key, I-Key, F-Key, G-Key/09-03
Stellar Factories: Dart 3

Cyclopes (Gaeas Mond)

02-02 Idi Palace of Fun: Ka-
raoke Machine

Cronos (Gaeas Mond)

03-03 Museum Guide

Perseus (Junos Mond)

04-01 Emergency Facility/
04-06 Emergency Facility/05-02
Research Laboratory: Canine

Bacchus (Junos Mond)

00-01 Gabriels Place/00-03
Bosher's Bar: Spielautomat/
01-03 Uncle's Casino: Glücks-
rad/01-08 East Strip Space-
port: Transponder (1)/02-01
Mother Mercury's/02-08 West
Strip Spaceport: Space Inva-
der

Tolosa (Junos Mond)

01-00 Tolosa Spaceport/02-01
P.C. Bil HQ Building

Pan (Tritons Mond)

04-01 Pan Hades Admini-
stration Dept.: Pulvin Detector
The Midas Project
xx-xx Author's Computer
(feine Sache...)

Acheron Retreat (midas Mond)

00-03 King Burdock/01-01
The Tomb of Seth/01-05 The
Tomb of Horus/03-00 Osiris
Sphinx/03-06 Tanis Sphinx/
05-01 The Tomb of Neith/05-05
The Tomb of Maat/06-03 King
Burdock

Logos City

02-03 Baustelle/02-05 B.I.C.C.
of Gaea: Fool's Gold/04-02
D.S.S. House: Transponder (5)/
04-03 Risky Builders: Ansa-
phone/
06-00 Logos Spaceport/06-03
Charlene's Disco/08-03 C.
Rouge Estates: Land Deed

Dynablaster

Robin Kühne und Thorsten
Käsekamp aus Tecklenburg
sprengen sich am liebsten sel-
ber in die Luft. Hier alle Level-
codes für den feurigen Bom-
berspaß:

Round 1

1.1 UKCLMNKT
1.2 MUFWLNCC
1.3 UAOWOJEU
1.4 UAYKOSEN
1.5 UAYKLIEN
1.6 UAOKLIEN
1.7 UAOKLSEU

Round 2

2.1 UKBZWGVG
2.2 MUFEESCN
2.3 UAOKTVEU
2.4 UAYKTOEE
2.5 UAYKTEEA
2.6 UAOKTEEE
2.7 MUREEOVL

Round 3

3.1 UAWKOVRR
3.2 UAEOVRR
3.3 MURCLEVU
3.4 MUKCLICS
3.5 UAWVIORL
3.6 UAEVIORC
3.7 UKAHMBSZ
3.8 UKBHPGVA

Round 4

4.1 MUKCNNGS
4.2 MUFENWRV
4.3 UAEVQQGH
4.4 UAYVBSZR
4.5 MUWCNKLK
4.6 UKAHNMUS
4.7 UAEVQSGH
4.8 UAYVTJZT

Round 5

5.1 MUWCONKU
5.2 UAEVOQGC
5.3 UAEVOJGL
5.4 UAWVOIGC
5.5 UKLHJMUP
5.6 UAEVLIGR
5.7 UKAHJTUP

Round 6

6.1 UAWVVPGR
6.2 UKKZEGLY
6.3 UACKQVGL
6.4 UAHKBEZC
6.5 UARKQOGL
6.6 UACKQOGL
6.7 UACKQEGL

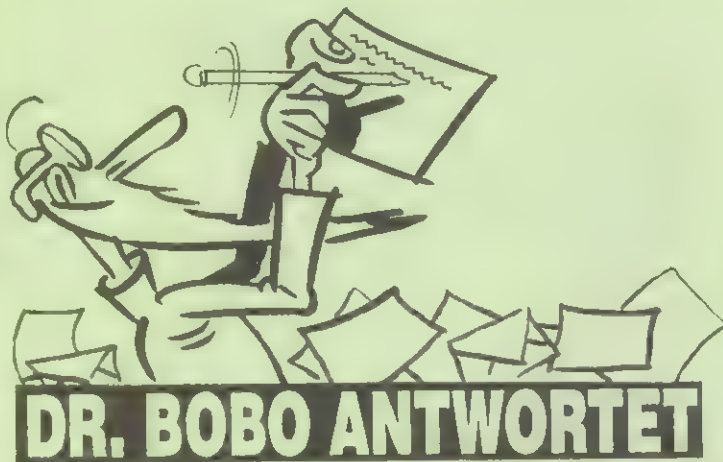
Round 7

7.1 UARKIVGL
7.2 UACKIPGR
7.3 UACKGVGH
7.4 MUWELQHL
7.5 UARKGOGH
7.6 UACKGOGH
7.7 UACKGEGH
7.8 MUWELJHH

Round 8

8.1 UKVOELVP
8.2 UKKOSLVY
8.3 UACFVQRL
8.4 UKVOSTVV
8.5 MUYEETVU
8.6 VACFVIRC
8.7 MUHEEBVU





DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds

Michael Gentner aus Bonn beantwortet die Frage von Daniel Bernoulli.

Der springende Punkt ist, daß man in die Katakomben der Diebe gelangen MUSS (aus Tilverton kommt man auf direktem Wege wegen der Stadtwachen nicht heraus). Hat man mit den Dieben geredet, verläßt man deren Gilde durch einen Ausgang im Süden. Dann muß man sich durch die Kanalisation schlagen, und dann noch die Fire Knives in deren Versteck erledigen. Hat man den Anführer der Fire Knives erwischt, wird man vom ersten der fünf Bonds befreit.

Legend of Faerghail

Peter Kernchen spielt den Klassiker und hat ein Problem. Wenn er in den Zwergenminen im vierten Level die Tür zu Level fünf durchschreitet, benötigt er dazu das Amulett. Danach ist das Amulett verschwunden. Die Tür ist ab jetzt dauerhaft durchlässig. Wie kommt man an ein neues Amulett, das man auch noch später im Spiel braucht?

Black Crypt

Stefan Eiselt aus Hildesheim abenteuerlich durch Electronic Arts anspruchsvolles Rollenspiel und hat ein paar offene Fragen anzubieten.

Wie und wo findet man das dritte Idol vom Drachen Themin? Bisher hat Stefan nur das erste (Adler) gefunden. Was hat es mit der Kiste Themins auf sich?

Life and Death

Sascha Hill aus Brüggen hat wie viele andere Chirurgen ein ernstes Problem: Die Patienten sterben wie die Fliegen unter seinen Händen. Da sich auch die mäßige Anleitung über das richtige "Schnittmuster" ausschweigt, wäre es sehr hilfreich, wenn ein Profi die richtigen Schnitte erklärt. Jemand von Euch sollte mal eine kleine Anleitung schreiben, wie man sicher, schnell und möglichst unblutig einen Blinddarm entfernt.

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Frage zu *Tunnels & Trolls*.

Um den guten Zauberer Khazan zu befreien, muß man zuerst einmal die "Uncertain Isle" betreten können. Dies ist erst dann möglich, wenn das finstere Magiermädchen Lerotra'hh besiegt ist. Dazu braucht man unbedingt einen Vampire Javelin und das Paßwort für ihr privates Gemach in den Kharish Mountains (MANEATER). Während des Monats "The Unraeth" verschafft man sich mittels des Paßworts Zugang zu ihr. Nun überfällt man Lerotra'hh (ambush her? — Yes) und siehe da: Mit dem Javelin kann man sie mühelos besiegen. Mit ihr geht dann auch Khara Kang zugrunde. Zur Befreiung Khazans betritt man nun die westliche Hälfte der "Uncertain Isle". Zugang zu Khazan's Tomb erhält man mit dem "Horn of Uihong". Im weiteren Verlauf benötigt man den "Crystal Skull", das "Heart of Fire", den "Bag of Winds", das "Demon's Eye" und die Paßwörter "Katomi" und "Causeway". Ist man schließlich bei

Khazan angekommen, braucht man sowohl "Khazan's Staff" als auch die sechs Paßwörter "Sight", "Sound", "Heart", "Feeling", "Mind" und "Meaning". Danach erwacht Khazan aus seinem Trancezustand und kann den "Dragon Continent" retten.

Might & Magic III

Saral Serhan aus Oberursel hat einige Probleme mit seinem neuen Rollenspiel. Hier ein Auszug aus ungelösten Rätseln. Wie lautet das Paßwort (deutsche Version) in Schloß Whitshild für die Schatztruhen neben dem Thron? Wie viele Kugeln der Macht gibt es? Wo sind sie? Wann hilft ihm die Prinzessin im Sumpfland? Wo findet man die Hologramm-Karten?

Planetfall

Markus Keller aus Seeheim stößt sich durch Steven Meretzky's Text-Adventure. Ein paar offene Fragen stören ihn dabei. Wie kann man die Mikrobe auf der Leiterbahn besiegen? Geht es vielleicht mit dem Laser?

Gibt es einen Weg, um an die Lampe im Labor zu kommen?

Die Antwort zu Last Ninja III

Matthias Haack aus Hamburg kann die Frage in Ausgabe 3/92 beantworten. Der gesuchte Stöpsel liegt auf der Holzbrücke im Wasser. Diese erreicht man, indem man an den Wegrand tritt und mit einem geschickten Sprung auf die Brücke gelangt.

Chuck Rock

Robert Heine aus Friedland spielt *Chuck Rock* und kommt im vierten Level nicht an den Lianen hoch. Beim Dinosaurier in der rechten Ecke kann er auch nur auf den Schwanz springen. Wie kommt er aber in die nächste Etage? Sicher weiß jemand den richtigen Weg.

First Samurai

Wilhelm Christian aus Feldkirchen wird nicht in den neunten Level gelassen. Er möchte die Treppe über dem Endgegner besteigen. Leider weigert sich der Samurai beharrlich auf die Plattform überzuwechseln und den Weg freizumachen.

Elvira II

Wie bekommt man die zusammengeschnittene Puppe von der Tür unten im Labor des verrückten Professors? Wie tötet man den Vampir? Sicher kann jemand von Euch Sebastian Schiefner aus Berlin diese Fragen beantworten.

Heimdall

Fabian Nedwed aus Erfurt hat nur eine Frage. Wie bekommt man in der zweiten Welt von Heimdall die Lanze? Fabian hat schon alle Inseln besucht und ist im Besitz des Mundstücks für das Horn. Jetzt ist er auf der letzten Insel und kommt leider nicht mehr weiter.





Doppelt hält besser! Dieses Motto setzten Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede konsequent in die Tat um: Gleich zwei wunderschöne Lösungen mit exzellenten Karten gehen auf ihr Konto (genau wie das verdiente Sümmchen). *Super Adventure Island* und der Action-Hammer *Super Contra* fanden den Weg in den Modulschacht ihres Super Famicoms und wurden gnadenlos durchgespielt.

Hier noch eine kleine Ergänzung zum *Super Adventure Island*-Tip: Die riesige und niedliche Krake des ersten Unterwasserlevels ließ sich von mir seltsamerweise sehr einfach besiegen.

Ein wahrscheinlicher Programmierfehler verhinderte, daß mein Master Higgins bei der Krake aus dem Bildschirm fiel, wenn er die untere Bildschirmgrenze erreichte. So habe ich natürlich die Axt verschmäh, bin in die ganz linke untere Ecke geschwommen und habe meinen Bumerang ohne Pause in Richtung Auge geschickt. Nach zehn Sekunden war der Spaß vorbei — schnell und vor allem gefahrlos. Probiert's doch einfach mal aus (vielleicht geht's ja nur bei meinem Super Famicom).

Kuno

TIP DES MONATS

Super Contra (Super Famicom)

Der "Tip des Monats" geht an die beiden Brüder Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede für Ihre traumhafte *Super Contra*-Lösung.

Level 1

Waffe: Schnellfeuerwaffe

Taktik: Die Feuerbälle im zweiten Abschnitt lassen sich abschießen.

Panzer: Auf Punkt A stehenbleiben und mit C- oder L-Waffe feuern.

Riesen-Alien: Vom Punkt A mit C- oder L-Waffe ins rote Herz schießen. Bei Gegnerschüssen schnell zu Punkt B und wieder zurück.

Level 2

Waffe: H-Waffe

Taktik: Den Punkt links oben als Startpunkt wählen. Geduckt (B-Knopf) auf die Monstergeneratoren schießen.

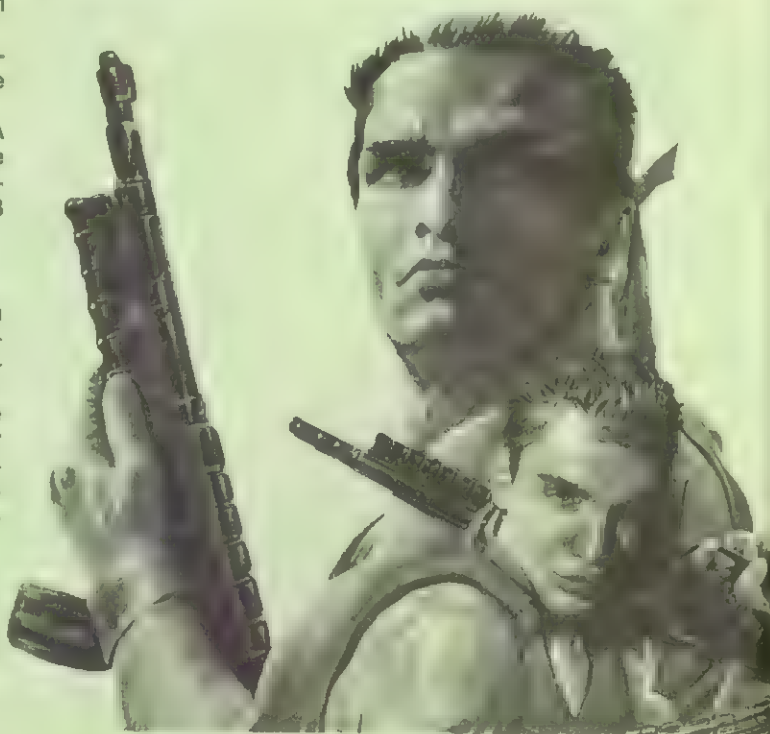
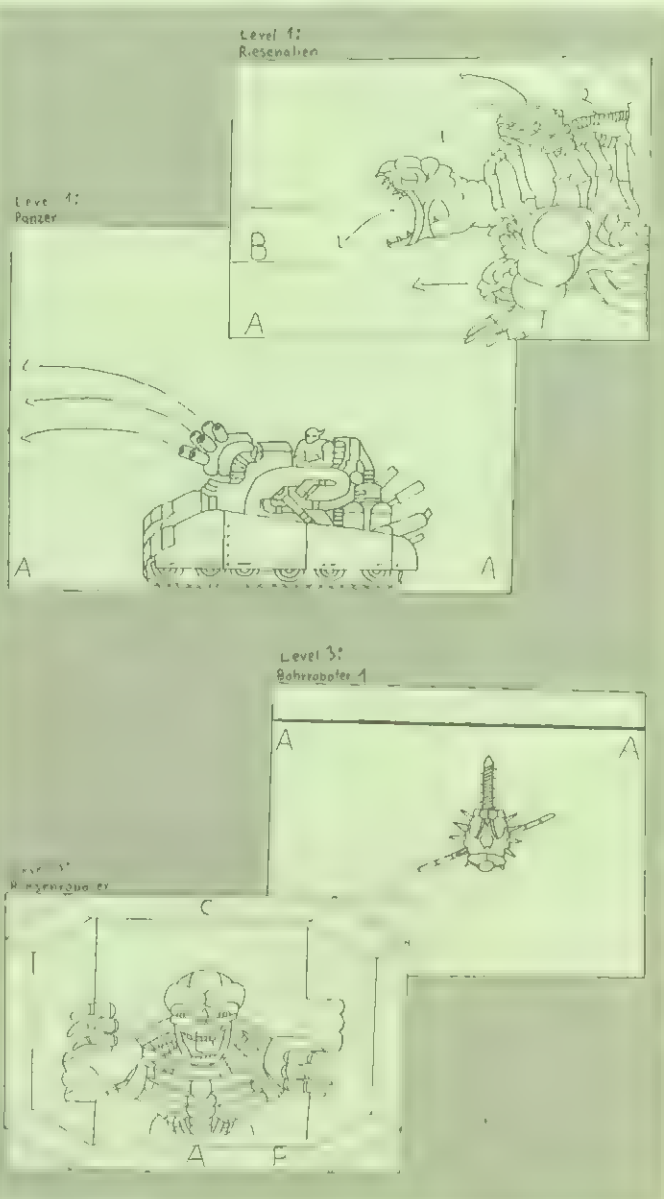
Kreiselroboter: Zuerst die Kanone abschießen. Wenn er anfängt sich zu drehen, schießen und von der Rotation Gebrauch machen. Zwischen H- und B-Waffe wechseln.

Level 3

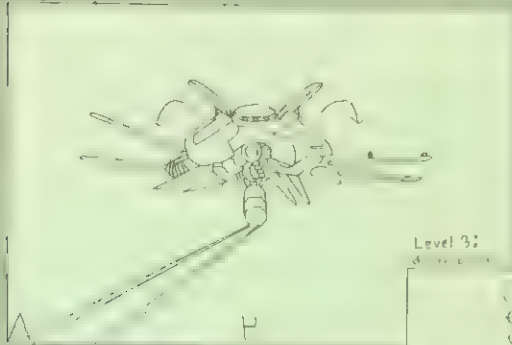
Waffe: F- oder H-Waffe

Taktik: An der "Hangel"-Stelle nach rechts drücken und schießend springen.

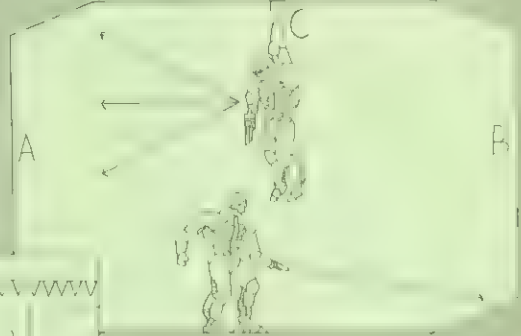
Bohrroboter: An Stelle A hängen und mit Flammenwer-



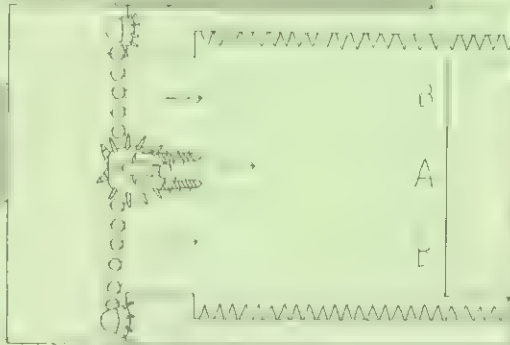
geg. 1: legendes Roboter



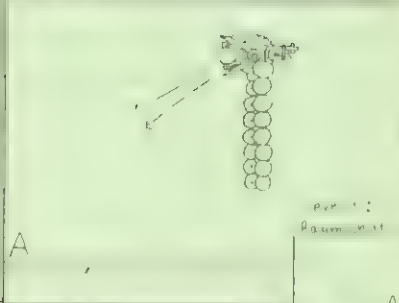
geg. 2: legendes Roboter



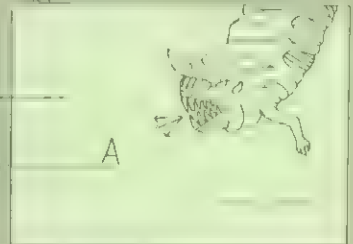
Level 3: d. 1. 2. 3.



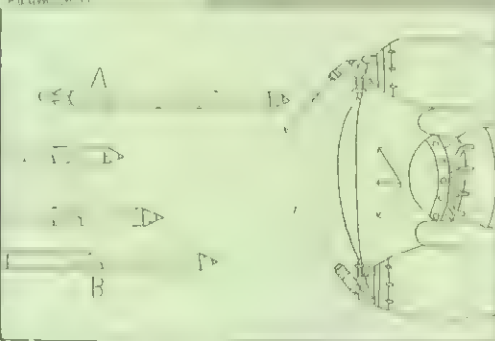
geg. 4: legendes Roboter



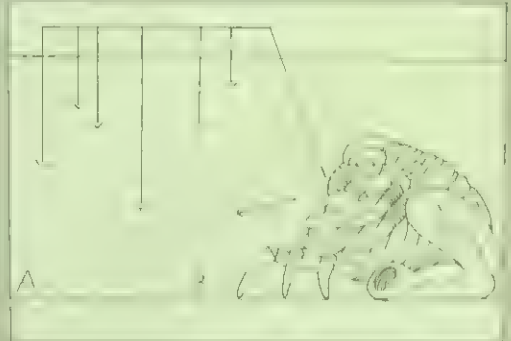
geg. 5: legendes Roboter



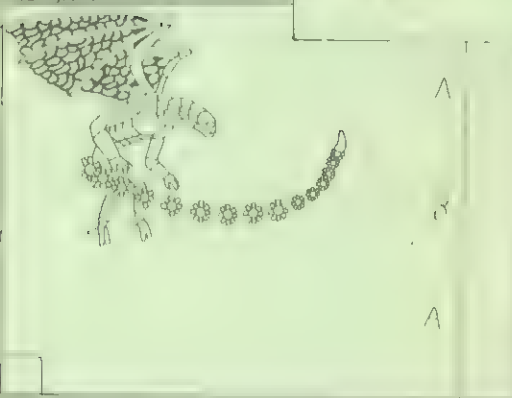
geg. 6: legendes Roboter



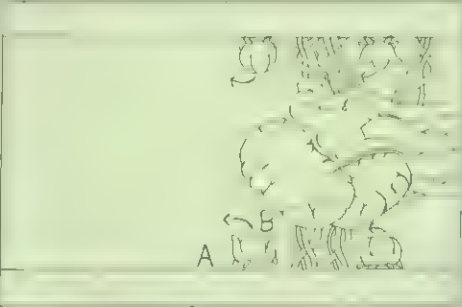
geg. 7: legendes Roboter



geg. 8: legendes Roboter

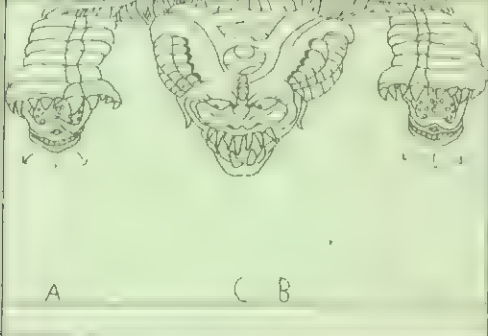


geg. 9: legendes Roboter

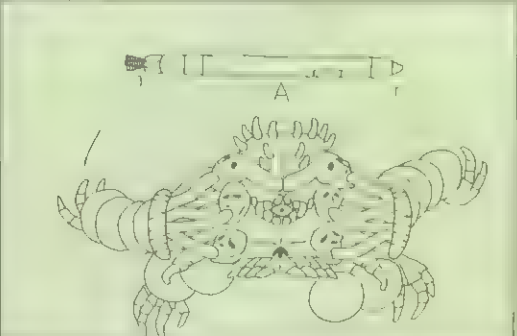


Alle End- und
Zwischengegner aus
Super Contra

geg. 10: legendes Roboter



geg. 11: legendes Roboter





fer oder Homing Missiles feuern. Die danach abgefeuerten Raketen abschießen. Nach seinem Abgang an die Wand springen und zwischen den Beinen des Ungetüms entlanglaufen. Ist er verwundbar, ständig anlocken, ausweichen und schräg auf ihn schießen (A-B-A). Der C-Schuß ist hier angebracht.

Fliegender Robo: Auf A stehenbleiben, bis der rote Punkt frei wird. Danach mit dem flächendeckenden S-Schuß Gegner und Punkt beschießen.

Die zwei Roboter: Zwischen A und B entlanghangeln und H-, C- oder L-Waffe benutzen. Vorsicht vor dem springenden Roboter. Springt er, schnell nach Punkt A oder B. Verlieren sie ihre Beine sofort nach Punkt C.

Riesenroboter: Zuerst vom Punkt A schießen. Den Laserstrahlen durch im Kreis laufen und hangeln ausweichen. Auf Punkt B auf den Feuerstrahl warten und wieder kreisend ausweichen. Bei C stehenbleiben, auf die Bomben warten und dann schnell fallen lassen und ducken.

Level 4

Waffe: C- und L-Schuß

Taktik: Anfangs im vorderen Bildschirmteil mit der C-Waffe die Flieger abschießen. Gelegentlichen Schüssen ausweichen.

Wird man danach vom Panzer und von den Jetpack-Piloten angegriffen, so schießt man von ganz links nach schräg oben (beim Panzer geradeaus). Die Raumschiffwaffensysteme lassen sich abschießen.

Laufroboter: Bei Punkt A stehenbleiben und schräg nach oben schießen (mit dem R-Taster)

Hubschrauber: Zieht sich der langarmige Geselle hoch, so solltet ihr kurz hochsprin-

gen. Ansonsten fleißig auf den Burschen baßern.

Raumschiff: Um diesen Gegner zu besiegen, sind zuerst die Schutzschildgeneratoren zu zerstören. Von Punkt B (immer von der unteren Rakete) auf den unteren und von Punkt A auf den oberen Generator schießen (oberste Rakete und springend schießen). Ist das Schutzschild zerstört, immer in die Mitte schießen (von Punkt C).

Level 5

Waffe: S-Schuß

Taktik: Startpunkt wieder links oben wählen. Den Drehfeldern mit dem L- oder R-Taster entgegenwirken. Vorsicht! Die Brücken brechen bei Beschuß zusammen.

Ungeheuer: Ihr solltet es permanent umlaufen und dabei ständig auf das Auge feuern. Schaltet sich das Drehfeld ein, neutralisiert man die Bewegung genau dann, wenn das Auge im Fadenkreuz liegt (L-Taster). H- und C-Waffen sind empfehlenswert.

Level 6

Alien 1: Auf Position A stellen und einfach mit der S- oder F-Waffe drauflosballern.

Herz: Erst eine Bombe loslassen, dann auf Position A legen. Sind die Pflanzen weg, schießt ihr von Position B aus nach oben (S-Schuß).

Krabben-Alien: Greift es an, springt ihr auf dessen Beine (A) und schießt danach auf das Gesicht von Punkt B aus. Jetzt nur noch auf die Lasersalven achten.

Stahldrache: Zuerst nur zwischen den A-Punkten pendeln und mit einem Schrägschuß (C-Waffe) auf den Kopf schießen. In der "Beam"-Phase lockt ihr den Vogel auf die Höhe von Punkt B und klettert dann sofort zu A, um ein paar Raketen auf den Kopf loszulassen (C-Schuß).

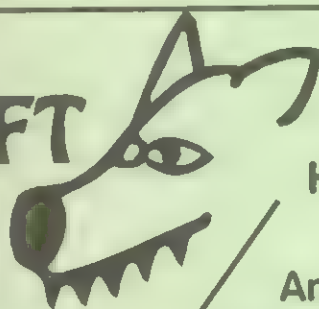
MEGA DRIVE
S. FAM NES
PC ENGINE
PLATINEN
NEO GEO
MAK

WOLF SOFT

Software - Versand

Schulstraße 3
5450 Neuwied 22
Fax: 02622/83583

Tel.: 02622/83517



HARDWARE
ECKE

Anschlußkabel
Reparaturen a. A.
Scart - Umschalter
Umbau von Konsolen

Inh. J. Rösch
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341 / 14053
Fax. 08341 / 14127

FANTASTIC

Vorbestellung von Spielen möglich.
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern.

Mega Drive	Pc-Engine	Super Nintendo	Game Gear
Toki 89.-	Gradius 119.-	Pilotwings 129.-	Woody Pop 59.-
Raiden 79.-	Parodius a.A. 79.-	Joe u. Mac 129.-	Pengo 59.-
Merces 79.-	Final Lap 79.-	Lagoon 139.-	Accupack 69.-
Undeadl. 109.-	Bombberman 119.-	Final Fant.2 139.-	
etc.	etc.	etc.	etc.

Super Famicom
Battle Dodgeball 79.-
Mystical Ninja 129.-
Soul Blader 149.-
JB-King (Joyst.) 299.-

Irrtum & Preisänderung vorbehalten
Versandkosten 7.- DM
Preisliste gegen 2.- DM in Briefmarken
(bitte System angeben)

Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, ... auf Anfrage

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA
ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	oS 1290.-	Sega Mega Drive 16 Bit	oS 2390.-
shido	oS 299.-	Cass. für Mega Drive z B. Ishido	oS 490.-
Super Mario Land	oS 399.-	Desert Strike	oS 890.-
Terminator II	oS 499.-	Sega Game Gear	oS 2490.-
Simpson	oS 499.-	Cass. für Game Gear	
Walke Trog-Gürteltasche	oS 199.-	z B. Chessmaster	oS 399.-
GB-Kufler	oS 349.-	Tasche für Game Gear	oS 299.-
Licht und Lupe	oS 249.-	Super Famicom	oS 3990.-
		Cassetten für NES	
		z B. Super Pengo	65 490.-
		10 versch	

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH

Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

Endgegner: Mit dem C-Schuß von A aus den Arm abschießen. Danach von Punkt B den anderen mit Schrägschüssen niedermetzeln. Nun mit dem Standartschuß alle Angreifer und die Augen sowie das Gehirn bearbeiten.

Gehirn: Hier gibt es acht verschiedene Phasen:

Augen: Stellt Ihr Euch ganz nach links und schräg schießend hin, seid Ihr relativ sicher.

Wurm: Hier legt Ihr Euch an die Stelle, an der der Wurm nach oben schlängelt.

Beine: Am Rand stehenbleiben und springend auf das Gehirn feuern.

Dornenklotze: Ihr solltet das Risiko eingehen und immer unter dem Gehirn mitlaufen sowie fleißig Bomben einsetzen.

Knochenfalle: Fangen sie an sich zu drehen, setzt man sofort die hoffentlich vorhandene Bombe ein. Ansonsten mit S- oder F-Schuß ballern, was das Zeug hält.

Wanderkugeln: Schießend über die Knochen springen, ein kleines Stück mitlaufen und dann über die nächsten springen.

Hirnwand: An den Rand stellen und unablässig feuern.

Kugeln: Ihr stellt Euch nach oben schießend unter das Gehirn und weicht den Kugeln so gut wie möglich aus. Wird's eng, darf sich auf den Boden gelegt werden.

Nun zieht sich das schon besiegt geglaubte Gehirn einen Panzer über und verfolgt Euren Hubschrauber (*Normal* und *Hard*).

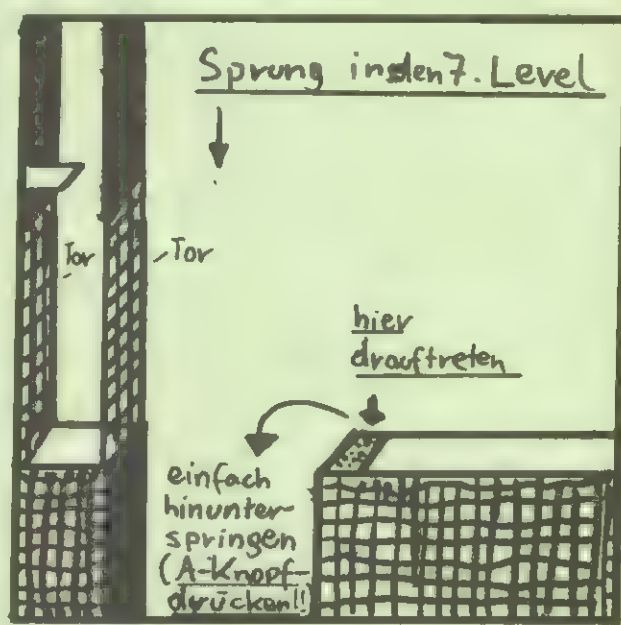
Oberendgegner: Von Position A auf den Monsterkopf schießen. Greift das Alien mit dem stacheligen Kopf an, so springt Ihr hoch, schießt aber weiter nach unten. Schwingt er seine Arme nach oben, bleibt Ihr am besten, wo Ihr hängt. Haltet Ihr lange genug durch, segnet der Motz das Zeitliche — *Super Contra* wurde mal wieder durchgespielt.

Prince of Persia (Game Boy)

Die ersten Levelcodes zum brandneuen Game-Boy-Hit *Prince of Persia* stammen von Matthias Greuling aus Mödling (Österreich).

Level 2	06769075
Level 3	24612165
Level 4	99111115
Level 5	80014105
Level 6	55312635
Level 7	s. Abbildung
Level 8	73916695

Hier geht's in den 7. Level von *Prince of Persia*



Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Dieser musikalische Tip zur neuesten *Fantasy-Zone*-Version kam geradewegs von Christian Burkard aus Frankfurt am Main in unser Haus geflattert. Im Titelbild solltet Ihr, bevor "Start" gedrückt wird, A, B und C gedrückt halten. Dann erst "Start" drücken und solange halten, bis das Spiel beginnt. Es wird dadurch zwar nicht leichter, aber die Levels haben eine neue musikalische Untermauerung.

Gradius 3 (Super Famicom)

Eine nettes Extra-Level fand David Diemer im 7. Level der Super-Famicom-Ballerei *Gradius 3*. Fliegt im 7. Level kurz vor dem Endgegner einfach in die gekennzeichnete Stelle, und Ihr landet in einer anderen Welt. Viel Spaß!

Turtles 2 (Game Boy)

Ein kleines "Wie besiegt man den Endgegner?"-Einmaleins stammt von Jan Stockbauer aus Hutthurm. Viel Spaß mit:

Rocksteady: Von der linken Ecke mit der Kröte zuerst über die Munition springen, dann über den Bösewicht, sofort zuschlagen und schnell nach rechts abwandern. Nun den Schüssen ausweichen und wieder von vorn anfangen.

Bebop: Nachdem den Schüssen ausgewichen wurde, solltet Ihr Euch schräg unter Bebop stellen und fleißig prügeln. Immer wieder nach unten ausweichen, und das Ganze wiederholen.

Krang (1): Den Bomben ausweichen, über Krangs Ring-Beam springen und zuschlagen. Dann wieder ausweichen usw.

Pizzamonster: Nach rechts springen und an den Rand stellen. Taucht das Monster in der

Mitte auf und greift Euch an, zuschlagen und sofort (!) hochspringen. Beim Erscheinen des Monsters rechts, nur hochspringen.

Shredder (1): Den Ninja vor Shredder stellen und unter ihm hindurchrutschen, wenn er hochspringt. Dieses auf der anderen Seite wiederholen, dann zuschlagen, über Shredder springen und noch mal zuschlagen. Jetzt wieder durchrutschen u.s.w.

Baxter St.: Zuerst auf die Plattform springen, dann über seinen Ring-Beam. Jetzt umdrehen und zuschlagen.

Steinkrieger: Über die Steinkugel springen und immer etwas unter ihm zuschlagen. Dann wieder über die Kugel springen usw.

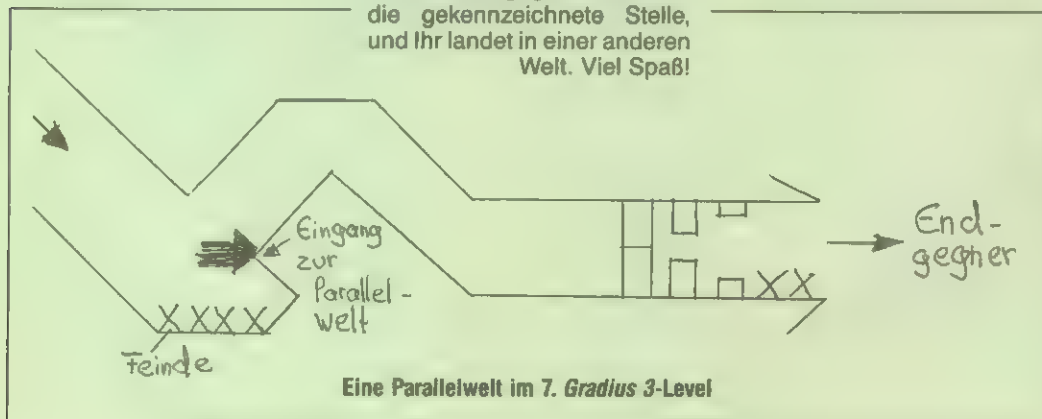
Traag: Erst über die Kugel springen und dann: drei Geschosse, Sprung, Schlag. Dieses dreimal, dann wieder über die Kugel hüpfen.

Shredder (2): Immer über oder unter Shredder zuschlagen.

Krang: Solange links bleiben, bis Krang zum zweitenmal den Boden erschüttert. Dann hochspringen und letztlich zuschlagen.

Starflight (Mega Drive)

Von Klaus Haller aus Brezgen kommen ein paar hübsche Tips zu diesem Weltraumspektakel. Er weiß, wo sich die Artefakte befinden und wie die Koordinaten der Hyperraumrouten lauten.

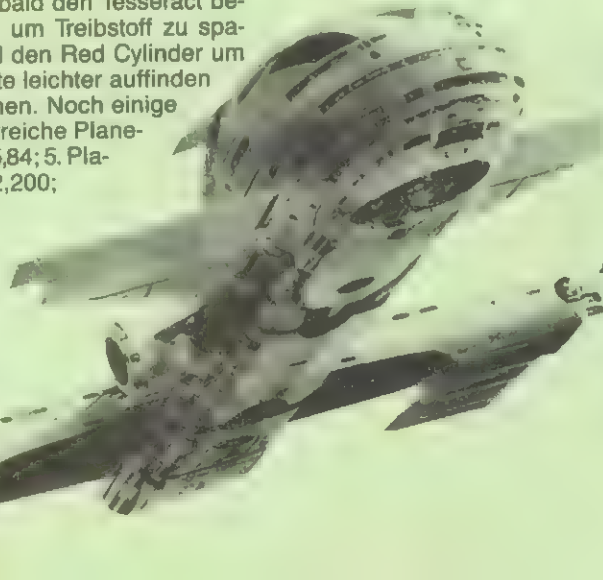


Flat Device	Stützpunkt teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff
Whinning Orb	Stützpunkt macht Spemings unterwürfig
Dodecahedron	118,146 4. Planet 16 S, 20 W blockiert die eigenen Waffen. (schnell verkaufen)
Focusing stone	81,98 1. Planet 40 S, 120 W (An Velox verkaufen)
Black egg	234,20 2. Planet 35 S, 99 E zerstört Planeten
Black egg	143,115 1. Planet 28 N 4 E zerstört Planeten
Crystal pearl	56,144 1. Planet 28 N 13 W teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes.
Shimmering ball	68,66 1. Planet 12 N 32 E Identifiziert automatisch fremde Raumschiffe.
Rod device	180,124 2. Planet 59 N 22 E Verstärkt Laserstrahlen.
Hypercube	215,86 3. Planet 12 N 104 W Zeigt in der Starmap fremde Schiffe an.
Ring device	215,86 4. Planet 90 N 0W/E Zeigt Kontinuums-Strömungen in Starmap.
Red cylinder	112,200 3. Planet 59 N 64 W Zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap.
Tesseract	18,50 5. Planet 15 N 44 W Erhöht generell die Leistungsfähigkeit des Schiffes.
Crystal cone	20,198 1. Planet 29 S 55 W Ortet den Steuernexus des Kristallplaneten.
Crystal orb	132,165 1. Planet 44 N 14 E Schaltet das Schutzsystem um den Kristallplaneten aus.

Am schnellsten macht man Geld, indem man die Mannschaft auf einen Humanoiden beschränkt, 16 Frachtkapseln für das Schiff kauft und sein TV mit Extrachargers und dem Device bestückt. Damit räumt man den ersten Planeten des eigenen Systems ab. Mit diesem Geld kauft man Triebwerke der Klasse 5, tankt auf und fliegt zur Kontinuums-Strömung bei 50,99; den Planeten des Systems 248,1 kann man auf diese Weise mindestens fünfmal besuchen und ihn umgraben; er besteht fast nur aus Gold und Plutonium. Man sollte sich bald den Tesseract besorgen, um Treibstoff zu sparen und den Red Cylinder um Artefakte leichter auffinden zu können. Noch einige rohstoffreiche Planeten: 165,84; 5. Planet: 112,200;

3. Planet; 128,33; 2. Planet 143, 115; 2. Planet; 180,120; 1. Planet; 226,167; 1. und 4. Planet; 217,88; 4. Planet;

Garzurtoiden kann man nur mit dem Rod device-verstärkten Laser bezwingen, im übrigen sollte man sich mit Fremden verständigen oder flüchten und Bomben fallenlassen. Es empfiehlt sich die Crystal orb zu besitzen, da einem fast nichts mehr passieren kann. Ach ja! Tiere jagen macht sich sehr bezahlt. Alles was fliegt, bringt mindestens 500 MUS, manche Arten sogar 1500 MUS.



POWER-GAMES

Wir machen Urlaub vom 08.06.92 bis 21.06.92

Mega Drive

Angebote:	Phelios	49,-
Gynong	69,-	World Cup Soccer 59,-
Out Run	59,-	James Pond 59,-
Strider	69,-	Block Out 49,-
Spiderman	59,-	Thunderforce 3 65,-

Mega Drive

Neuheiten:	Winter Chall.	109,-
Warsong	119,-	Calif. Games 109,-
Task F. Harrier	114,-	Wonderboy 5 114,-
Pit Fighter	114,-	Kid Chameleon 114,-
Super Off Road	109,-	Buck Rogers 139,-

Weitere Angebote auf Anfrage. Rufen Sie uns an und informieren Sie sich unverbindlich

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Btx: *FUNKEN#

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

GAMES

	AMIGA	PC
A 320	93,90	*
Another World	82,90	74,90
Battle Isle	74,90	89,90
Civilization	-	89,90
Elvira 2	78,90	89,90
Eye of the Beh 2	-	74,90
F 1 Grand Prix	78,90	-
Falcon 3.0	-	127,90
Indiana Jones 4	-	-
Lemmings on no	49,90	89,90
Las Mani lost in LA	-	78,90
Might and Magic 3	68,90	89,90
Populous 2	78,90	-
Shanghai 2	74,90	89,90
Shuttle	104,90	119,90
Sim Ant	-	*
Ultima 7	-	104,90

Silberburgstraße 171 Versand Mo bis Fr 10 bis 19 Uhr
7000 Stuttgart 1 Laden Mo bis Fr 10 bis 18,30 Uhr
Tel. 0711/624652 Do bis 20.30, Sa bis 14 Uhr
Fax 0711/624664

GAMEBOY	149,-
Adams Family	74,90
Duck Tales	64,90
Gauntlet 2	64,90
Final Fant 1, 2	79,90
Final Fant. Adv	79,90
Hunt for red Oct.	74,90
Kid Icarus	64,90
Ninja Gaiden	84,90
Metroid 2	69,90
Mickey Mouse	74,90
Robocop 2	64,90
Snow Bros	69,90
Super RC pro AM	64,90
Turrican	64,90

SUPER NES	599,00
Super Ghouls n G	129,00
Thunderspirit	139,00
Joe and Mac	129,00

MEGA DRIVE	379,-
EA Hockey	59,90
mirat	59,90
John Madden 92	59,90
Kid Chameleon	59,90
Master of Muert	59,90
Quackst of	59,90
Sh n ng in the D	59,90
Speedball 2	109,90
Xenos 2	69,90
Warsong	109,90
Wonderboy 5	109,90
Etem Master 2	59,90
Y s 3	59,90

GAME GEAR	249,-
Axe	59,90
Axe Bather	59,90
Chessmaster	59,90
Donald Duck	59,90
Leaderboard Golf	59,90
Ninja Gaiden	59,90
Sonic	59,90

IMPORTE - NEUHEITEN



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

Mega Drive* Pal o. RGB incl.	
Sonic the Hedgehog	339,94
Turbo Out Run jap.	89,94
Quad Challenge us	99,94
Desert Strike us	109,94
Super Off Road us	94,94
Wonderboy V us	119,94
Exile us	129,94
Steel Empire jap	119,94

SUPER NES

SUPER NES* RGB incl.	
S.M. World u. Pitfighter	579,94
Super Controller	49,94
PGA-Tour Golf us	119,94
Lemmings us	124,94
Addams Family us	129,94
Joe & Mac us	119,94
Pilotwings us	109,94
Rival Turf us	129,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 7 40 97

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. SUPER NES ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Mega Drive und SUPER NES sind Importierte ohne FTZ und VDE Nr. Die Importeure übernehmen keine Haftung für Druck- und Schreibfehler.

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse



Sol Feace (Mega-CD)

Robert Koops aus den Niederlanden sandte uns den ersten Mega-CD-Cheat. Im Titelbild die Tasten A, B, C, A, B, C, B, C, B, A drücken und dem folgenden Klingelton lauschen. Im "Config Mode" lassen sich nun die Level anwählen. Geht Ihr auf "Easy", solltet Ihr A gedrückt halten und so oft "rechts" betätigen, bis MY 99 erscheint. 99 Leben sind Euch dann sicher.

Wählt Ihr MY 99 an und drückt dann nochmals "rechts" und A, erscheint das Wort "MUTEKI". Nun A gedrückt halten, auf Exit gehen, das Spiel starten und die Unverwundbarkeit genießen.

El Viento (Mega Drive)

Um El Viento ohne Probleme durchzuspielen, schaut sich der gewitzte Mega-Drive-Besitzer den Tip von Markus Goebel aus Winnenden an. Um neue Magie-Energie zu tanken, drückt Ihr im Pausenmodus oben, links, rechts, unten und bekommt dann pro Druck auf C einen Energiepunkt dazu. Die zweckmäßige "Slow-Motion"-Funktion ist ähnlich: einfach wieder oben, links, rechts, unten im Pausenmodus drücken und dann A. Drückt Ihr nach Eingabe obiger Kombination gar B, überspringt Ihr ein Level.



Super Adventure Island (Super Famicom)

Und die "Lorenz-Brothers" zum zweiten: Karten zu den fünf Bonus-Levels und nützliche Endgegner-taktiken sollten helfen, *Super Adventure Island* in Kürze zu lösen.

Endgegner:

Level 1: Stellt Euch nach links oder rechts und überspringt die Feuerwelle. Nach ein paar Treffern im Gesicht segnet der Motz das Zeitliche.

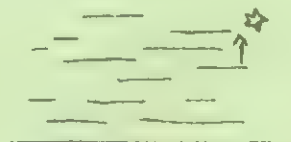
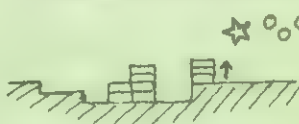
Level 2: Bleibt links oben und benutzt die Axt. Die Krake ist nur verwundbar, wenn ihr Tentakel ausgestreckt ist. (Anm. der Redaktion: Probiert obigen Trick — siehe Einleitung)

Level 3: Lauft ständig direkt hinter dem Schlangenkopf her. Die Lavaflüsse erreichen Euch nicht und der Schlangenkopf geht alsbald

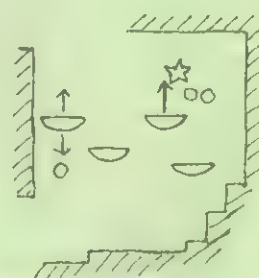
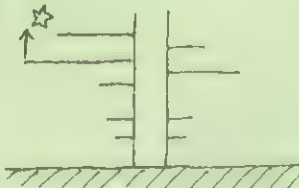
in die ewigen Jagdgründe ein.

Level 4: Stellt Euch direkt vor den Bösewicht, so daß dieser mit dem Schwert ausholt. Nun schnell zurücklaufen, springen und den ungeschützten Kopf treffen.

Level 5: Werdet Ihr zu Stein, hilft wildes Bearbeiten des B-Knopfes. Bewegt er sich lachend auf Euch zu, bleibt Ihr stehen, duckt Euch und schießt fleißig. Lacht er nicht, springt Ihr über ihn rüber. Zeigt er nach einiger Zeit seine wahre Gestalt, müßt Ihr seiner Körpermasse solange ausweichen, bis er in ein Loch fällt, das die Erschütterungen hervorgerufen haben. Verschwindet der Obermotz in der Lava, ist *Super Adventure Island* gelöst.



Die Bonus-Level von
Hudson's *Super
Adventure Island*



1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST)

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt • 298,— (IBM PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V.mö	V.mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V.mö	—	—
B A T 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V.mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Castles /dt	89,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Dark ands /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V.mö	—
Ep c /dt *	86,95	74,95	86,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V.mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V.mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Goblins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V.mö	64,95	V.mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V.mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knighmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) dt	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Football	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Pinball 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Prates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V.mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Manager /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Manager Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Rainbow Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

V.mö = Vorbestellung möglich

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V.mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	*79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starlight 2 /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starlight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	89,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	59,95	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V.mö	99,—	V.mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V.mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
(Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	84,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	V.mö	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	39,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	V.mö	—	—
Wizardry 7	—	—	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGA
HITS

Amberstar /dt	80,—
Formula One Grand Prix /dt	80,—
Might & Magic 3 /dt	75,—
Secret of Monkey Island 2 /dt	69,—
Special Forces /dt	80,—
Star Trek /dt	79,—
Treasures of the Savage Frontier	75,—
Ultima 6 /dt	73,—
Ultima 7 /dt	89,—
Ultima Underworld /dt	85,—

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)

oder portofrei per Vorkasse (Bar/Scheck)

Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

LUSKAN

Die Küstenstadt Luskan wird von Northmen bewohnt. Die fünf Führer der Stadt geben sich als Kaufleute aus; in Wirklichkeit sind es Piraten, die sich zur Ruhe gesetzt haben. Sie verlangen einen Tribut von ordentlichen Seekapitänen und Seeräubern für die Benutzung des Hafens und sicheren Geleits durch die nahen Gewässer.

Die Piratenstadtführer sind befreundet mit den bösen Wizards of the Hosttower of the Arcane. Der Tower befindet sich auf einer Insel im Stadthafen.

Während Ihr die Stadt betretet, zollen die Seeräuber aus dem Norden gerade ihren Tribut an die Stadtväter. Es sind magische Waffen, die Ihr Euch in mehreren Kämpfen mit den Piraten erringen könnt. Margoyles Guards verteidigen die fünf Führerhäuser. Sie sind nur mit magischen Waffen schlagbar. Alle Kämpfe werden hart sein, die magischen Gegenstände sind im weiteren Verlauf des Spieles noch nützlich.

Hinweis: Luskan ist eine härtere Nuß als die bisherigen Städte. Sollten die Kämpfe zu hart erscheinen, geht in die früheren Regionen zurück und sammelt Erfahrungspunkte, um in höhere Levels zu gelangen. Kämpfer mit magischen Waffen müssen bei den Kämpfen mit den Margoyles gut platziert sein, denn nur magische Waffen vernichten diese Gegner.

Ruheort: Ihr könnt im Inn und jedem anderen Ort, der nicht auf der Straße ist, ausruhen. Nachdem die Monster in der Old City besiegt worden sind, ist es dort auch sicher.

Monster: In der Old City werdet Ihr von fünf Gruppen von Olyughs angegriffen. Diese Angriffe finden meistens in engen Gassen statt. Platziert die Kämpfer in die erste Reihe, die Bogenschützen und Magier dahinter. Der Kampf sollte möglichst aus einiger Entfernung geführt werden. Da Zhentarimalliierte die übrigen Straßen von Luskan beherrschen, findet Ihr keine weiteren Monster.

Clue-Book (3)

Die Mission wird immer schwieriger, die Monster gerissener. Mit diesem Wegweiser werdet Ihr hoffentlich alle Probleme lösen.

1. The Captains' Court. Es ist die Stadthalle von Luskan. Ein Wachoffizier erzählt Euch, daß die Stadtführer in Ihren Palästen den jährlichen Tribut der Seeräuber in Empfang nehmen, der dieses Jahr aus magischen Waffen besteht.

2. Inn of the Northern Passage.

3. Eine Kapitänsunterkunft aus handgeschnitztem Holz. Eine Gruppe Piraten wartet mit Geschenken. Sie greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist ein Wand of Ice Storm mit drei Funktionen.

Ein "Sleep" schaltet einige Gegner aus. Der Spruch "Hold Person" ist ebenfalls effektiv. Die Überlebenden greifen im Nahkampf an. Versichert

Euch, daß die erste Reihe dicht geschlossen ist, die Bogenschützen und Magier in der zweiten Reihe bereitstehen.

4. Ein Führerpalast mit hohen Steinwänden. Die Piraten greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist eine +1-Keule.

5. Eine Kapitänsfestung mit hohen Steinmauern. Der Angriff der Piraten erfolgt beim Eintreten in das Vorzimmer. Die Beute sind zwanzig +1-Pfeile.

6. Ein Führerhaus mit handgemeißelten Steinmauern. Eine Gruppe von Piraten wartet ungeduldig mit einem Präsent in der Hand. Sie greifen Euch sofort an. Die Beute ist ein +1-Bogen.

7. Der Kapitänsturm ist auf einer Landzunge im Hafen gebaut. Eine große Gruppe von Piraten wartet mit einem Geschenk. Sie attackieren Euch, sobald Ihr in Sicht kommt. Die Beute ist ein +1-Sword-of-Icewind-Dale. Es richtet doppelten Schaden bei fire-based Monstern (Efreetian, Fire Giants, Salamander usw.) an. Es ist die schwerste Schlacht, die Beute ist auch am wertvollsten.

8. Der Hosttower of the Arcane. Hier liegt die Statue des Ostens verborgen. Der Hosttower ist ein sehr gefährlicher Ort. Bevor Ihr eintretet, ruht Euch im Inn aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und speichert das Spiel ab. Sollte ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level stehen, lohnt es sich, nach Neverwinter zurückzukehren, um ihn zu schulen und die Gruppe zu stärken.

9. Das Tor im Osten führt in die Old City.

10. Ein Fischer erklärt Euch, daß der Fluß Mirar zu tückisch zum Befahren ist.

11. Company to the Brazen Pennant. Von hier aus fahrt Ihr zur Insel Tuern, nach Gundarlun und zu den Purple Rocks. Ein Schiff legt jeden Morgen um 8.00 Uhr ab. Schafft Ihr es zwischen 7.30 und 8.30 Uhr am Kal zu sein, werdet Ihr aufgefordert mitzufahren. Die Passage kostet für die gesamte Gruppe 100 Goldstücke.

12. Red Dragon Trading Lodge, ein Geschäft für Rüstungen und Waffen.

13. Eine fischverarbeitende Industrie.

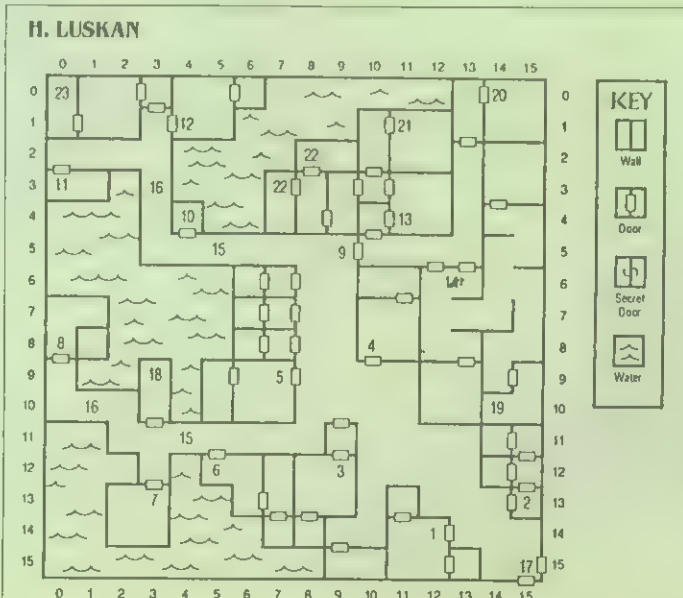
14. Dies ist der älteste Teil von Luskan und ist als Old City bekannt.

15. Eine Brücke zwischen der Insel im Hafen und dem Festland.

16. Diese Brücke verbindet zwei Inseln im Luskaner Hafen.

17. Sobald Ihr versucht mit der Statue des Ostens die Stadt zu verlassen, erkennen Euch die Piraten wieder und greifen an.

In Luskan nützen nur magische Waffen



18. Eine kleine Gruppe von Scraggs lebt in den entlegenen Pieren. Es wird ein schwerer Kampf werden, da die Scraggs von allen Seiten angreifen können.

19. Einige Margoyles lauern Euch in diesem Raum auf. Nur magische Waffen können diesen Gegner vernichten.

20. Mehrere Margoyles erwarten Euch (siehe 19.).

21. Eine kleine Gruppe Scraggs greift an.

22. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Scraggs Euch hier angreifen. Es kann sein, daß Ihr überhaupt nicht oder an beiden Plätzen angegriffen werdet.

23. Einige Scraggs lauern Euch auf.

HOSTTOWER OF THE ARCAN

Der Hosttower of the Arcane in Luskan wird von einer Gruppe von gemeinen Magic-Users bewohnt. Sie haben sich mit dem Piraten in Luskan verbündet.

Hier findet Ihr die Statue of the East, die erste der Statuen, die Ihr benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Allen Gewohnheiten zum Trotz liegt die Statue nicht im obersten Teil des Turmes, sondern in den Dungeons, um besser gegen Räuber geschützt zu sein.

Wenn Ihr versucht, den Tower zu betreten, erwarten Euch harte Kämpfe, dessen Sieg der Gegner meist davonträgt. Ihr müßt die Geheimtür zum Dungeon finden, um an den Schatz zu gelangen.

Ihr trefft im Dungeon auf fünf Gruppen von Skeletal Fighters, im Turm auf unendlich viele starke Owlbeards.

1. Sobald Ihr eintretet (1a), schließt sich eine Tür hinter Euch. Folgt dem schmalen Gang und Ihr seid am Eingang zum Dungeon (1b). Es führt kein Weg zurück. Nach ein paar Kämpfen könnt Ihr zur Oberfläche zurückkehren. Um die Statue zu bekommen, müßt Ihr Euch mehreren Kämpfen stellen.

2. In diesem kleinen Raum findet Ihr eine Karte von diesem Teil des Dungeons.

3. Einige Owlbeards quälen einen an der gegenüberliegenden Wand angeketteten Mann. Sie greifen die Gruppe an. Nach dem Sieg befreit Ihr den Mann. Sein Name ist Brinshaar. Er ist ein Magic-User, der in Neverwinter gefangen genommen wurde. Hier wurde er gefoltert, um die magische Verteidigung der Stadt preiszugeben.

Ben. Brinshaar ist eigentlich einer der bösen Magic-Users des Hosttowers. Er wurde verhaftet, als er die Statue stehlen wollte.

Brinshaar bietet Euch an, Euch zu begleiten. Wenn Ihr das Angebot annimmt, greift er Euch an, sobald Ihr die Statue gefunden habt. Lehnt Ihr sein Angebot ab, erzählt er den Magiern des Towers von Eurer Anwesenheit.

4. Hier kommt man von den Straßen von Luskan in den Hosttower. Geht Ihr ohne die Statue heraus und Brinshaar ist bei Euch, weigert er sich mitzugehen. Er geht heimlich zu den Tower-Magiern und plaudert aus, was Ihr vorhabt. Habt Ihr die Statue dabei und Brinshaar hat an dem Kampf um sie teilgenommen, er-

und einträchtig sein, jedoch nur, wenn die Truppe kampfstark genug ist. Entscheidet Ihr Euch nach oben zu gehen, ruht vorher aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand (vor jedem neuen Kampf).

8. In dieser kleinen Bibliothek studieren die Magier. Beim ersten Eintreten erwarten Euch ein Wizard und ein Wächter. Jedesmal, wenn Ihr eine Bibliothek betretet, erhöht sich die Anzahl der Wizards um 2, die der Wächter um 3. Nach dem fünften und schwersten Kampf sind alle Bibliotheken leer.

9. Mehrere Skeletal Fighters greifen an.

10. In diesem Raum findet Ihr die Statue of the East. Sie

lich die Frontreihe der Zhentil Fighters zu besiegen.

Zusätzlich zu der Statue findet Ihr AC6-Armbänder, die einem Magic User helfen, einen schweren Kampf besser zu überstehen.

11. Zhentarim Fighters füttern einen Manticore als Ihr hereinkommt. Sie greifen sofort an.

12. Im gleichen Augenblick wie Ihr betretet Zhentarim Fighters und ein Displacer Beast den Raum.

13. Einige Manticores lauern Euch auf. Der Kampf ist hart, muß jedoch gewonnen werden, um in den Besitz der Statue zu gelangen.

14. Ghouls und Zombies warten auf Euch.

15. Displacer Beasts.

16. Skeletal Fighters und Ghouls.

17. Viele Owlbeards und Hosttower Wizards bewachen den Raum. Wie vorher beschrieben, liegt die Statue an einer ganz anderen Stelle.

18. Owlbeards und Hosttowers.

19. Owlbeards und Hosttowers.

20. Owlbeards.

TUERN

Tuern ist eine Insel im Nordwesten von Luskan. Northmen bewohnen die Insel. Vor kurzer Zeit stürzte hier ein Meteorit ab. Aus dem Gestein können magische Waffen geschmiedet werden.

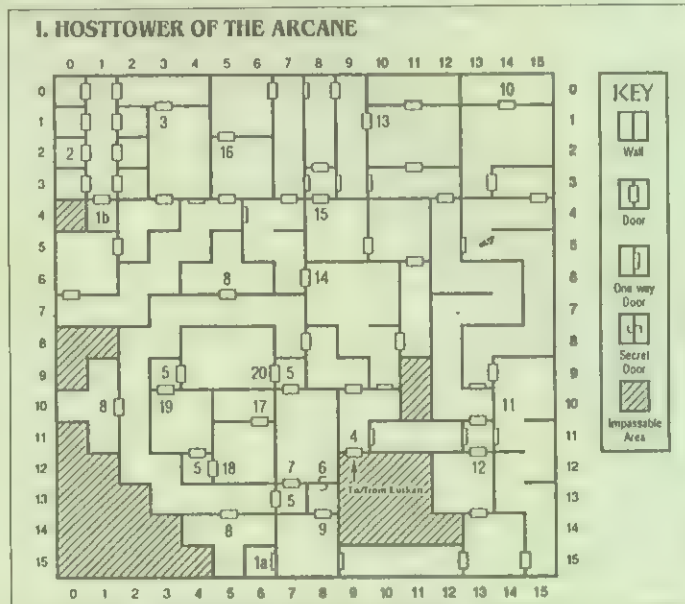
Fire Giants und andere hitzige Monster terrorisieren die Bewohner rings um die vulkanische Erhebung mitten auf der Insel. Selbst Uttersea, die größte Stadt der Insel, ist unsicher.

Auf Tuern müßt Ihr keine Abenteuer bestehen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt auf der Stelle nach Gundarium weiterziehen. Jedoch könnt Ihr aus dem Gestein des Meteoriten das magische Schwert in Neverwinter schmieden lassen. Es wird Euch gegen Ende des Spiels in Ascore gute Dienste erweisen.

Versichert Euch, daß Ihr zuerst die Rüstung of the Glacier euer eigen nennt, bevor Ihr Euch dem Meteoriten nähert. Der Kampf wird entschieden leichter. Auch das Sword of Icewind ist eine große Hilfe.

1. An diesem Tor beginnt Uttersea. Es ist in das Gestein eines alten Vulkans hineingebaut. Die Wache ist sicher, daß Ihr einen Besuch in den Bergen nicht überleben werdet.

2. Company of the Brazen Pennant. Von hier aus könnt Ihr ein Boot nach Luskan oder Gundarium nehmen. Jeden Morgen um 8 Uhr legen Schiffe



Im Hosttower findet Ihr die Statue of the East.

scheint er jetzt wieder mit einer Gruppe von Displacer Beasts. "Charm Person" und "Hold Person" sowie Wurfgeschosse besiegen Brinshaar, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann. Für die Displacer Beasts benutzt "Stinking Cloud".

5. Diese steilen, engkurvigen Rampen führen von einer Etage des Hosttowers zur anderen.

6. Die Geheimtür in der Südwand führt in den Hosttower-Dungeon.

7. Mehrere Owlbeards greifen an. Nur diesen Kampf müßt Ihr im Hosttower gewinnen, um an die Statue zu gelangen, da sich die Statue im Dungeon darunter befindet.

Geht Ihr von hier aus nach oben, werden die Kämpfe immer schwerer. Es kommen ständig mehr Owlbeards und Hosttower Wizards.

Die Kämpfe können Spaß

wird gerade von Zhentil Fighters, Manticores und einem Hosttower Wizard bewundert, als Ihr eintretet. Gewinnt Ihr den Kampf, geht die erste von vier Statuen in Euren Besitz über.

Wenn Ihr Brinshaars Angebot abgelehnt habt, hat er die Magier informiert und sie sind zum Kampf bereit. Brinshaar kämpft auf ihrer Seite. Solltet Ihr Brinshaars Angebot angenommen haben, empfiehlt er sich nach dem Kampf an Eurer Seite und verläßt Euch.

Der Schlüssel zum Sieg ist folgender:

a) versucht den Hosttower Wizard mit Sprüchen zu lähmen, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann,

b) einige der Kämpfer müssen den Manticores auf die Pelle rücken, damit sie ihre Trudeln nicht einsetzen können. Versucht so schnell wie mög-

Auf Thesn kann ein Schwert geschmiedet werden

in beide Richtungen ab. Wenn Ihr in der Zeit von 7.30 bis 8.30 Uhr kommt, könnt Ihr einsteigen. Die Überfahrt kostet für die ganze Gruppe 100 Goldstücke.

3. Inn of the Ancient Whale.

4. Lars Noneck Weapons shop. Lars kann keine magischen Schwerter aus Meteoritenerz schmieden.

5. Der Königspalast. Er erzählt von dem Meteoriten und all den Abenteurern, die auf der Suche sterben.

6. Fischmarkt.

7. Der Raum ist voller Frauen, die Tongefäße herstellen. Sie werden von den Piraten im Hinterzimmer gefangengehalten.

8. Kestutis, ein alter Knecht, liegt hier, von den Piraten geknebelt und gefesselt. Als Dank für Eure Hilfe und um Euch bei Eurer noblen Mission zu unterstützen, schenkt er Euch den +1-Armor of the Glacier. Es reduziert Feuerattaken auf die Hälfte des Schadens, ebenso Angriffe von Fire Giants, Salamanders und Efreeti. Es hilft Euch, die Kämpfe auf der Westseite der Insel leichter zu gewinnen.

9. Tana's Shop of Useful Items.

10. Eine Gruppe von Piraten drohen gerade einer Töpferin. Nachdem Ihr die Piraten besiegt habt, erzählt sie Euch, wie die Piraten die Frauen gefangenhalten und das Meteoritenerz von den Fire Giants kaufen.

11. Krakenwächter wohnen in diesem Versteck. Sie bereiten die Suche nach Erz vor. Die Wächter sind im Besitz einer Karte, auf der verzeichnet ist, daß Meteoriten auf der Westseite zu finden sind.

12. Efreeti leben in dieser Vulkanöffnung.

13. Otyughs.

14. Piraten zerstören den Raum mit Inhalt.

15. Achtung, versteckte Margoyles. Nur magische Waffen können diesen Monstern den Garaus machen.

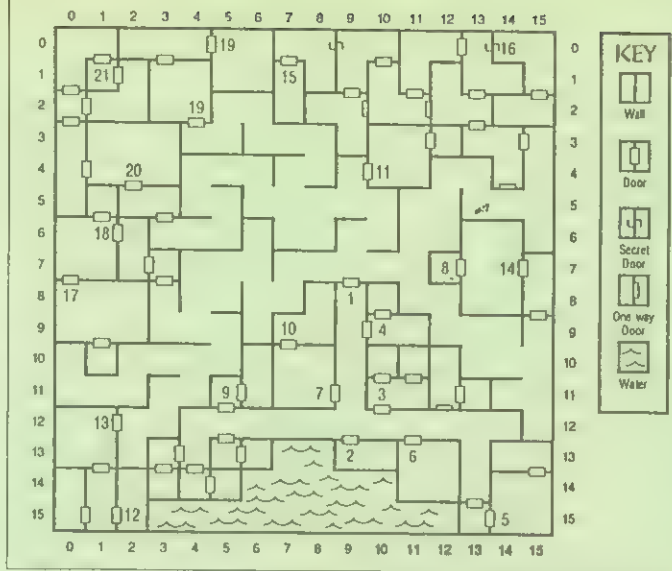
16. Hinter der Tür sind Margoyles. Nur magische Waffen können diese Monster besiegen.

17. Salamander leben in diesem Vulkanraum. Zur Verteidigung müssen magische Waffen eingesetzt werden.

18. Otyughs.

19. Es besteht eine 50prozentige Chance, hier an den heißen Quellen auf Scraggs zu treffen.

J. TUERN



20. Der Raum im Schloß der Fire Giants wird von Northmen-Kriegern bewacht.

21. Fire Giants greifen an. Es sind diejenigen, die die Abenteurer getötet und alles Erz gestohlen haben, das sie finden konnten. Unter der Beschreibung für Neverwinter könnt Ihr nachlesen, wie aus dem Erz ein mag. Schwert geschmiedet werden kann.

Dies ist der einzige Kampf auf der Ostseite, der Euch weiterhilft. Alle anderen sind nur für Erfahrungspunkte und Schätze gut.

GUNDARLUN

Gundbarg, die Hauptstadt von Gundarlun, ist die größte Inselstadt in diesem Teil des Trackless Sea.

Obwohl die Stadt von Northmen bewohnt wird, gehört sie zur Allianz des Lords.

Schnell erfahrt Ihr, daß die Tochter des Königs Olger Redaxe, Prinzessin Jagaerda, von Piraten entführt wurde. Der König befürchtet, daß die Entführer auf eine Neumondnacht warten, um sie zu opfern. Er hat eine hohe Belohnung für ihre Rettung ausgesetzt.

Gundarlun ist für Euch wichtig. Es hat den einzigen Tempel und Hall of Training auf

den Inseln. Ruht Euch gut aus, heilt alle Verwundeten, kauft alle nötigen Gegenstände ein, schult die Anwärter für höhere Spielstufen, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand.

Es gibt auf Gundarlun keine Mission zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt jederzeit weiterziehen.

Nur in den Straßen der Stadt dürft Ihr Euch nicht ausruhen. Auf dem Pfad am westlichen Rand der Karte greifen zwei kleine Gruppen von Scraggs an. In den Straßen der Stadt lauern Euch drei Gruppen von Piraten auf.

1. Am Pier fahren Schiffe nach Tuern und Neverwinter.

Bemerkung: Wenn Ihr bis hier die Statue of the West von den Purple Rocks noch nicht habt, werdet Ihr, wenn Ihr mit dem Schiff abfahrt, von einem Kraken (ein riesiger, hochintelligenter Tintenfisch) überfallen und an Land der Purple Rocks gespült.

Die Schiffe legen jeden Morgen um 10 Uhr ab. Um mitfahren zu können, müßt Ihr zwischen 9-10 Uhr dasein. Es legt stets pünktlich ab. Ihr könnt nach Tuern oder Neverwinter fahren, kommt jedoch nur si-

cher dort an, wenn Ihr die Statue of the West habt. Sollte Jagaerda bei Euch sein, verläßt sie Euch hier und geht nicht an Bord.

Der Fährmann möchte 300 Goldstücke für die Überfahrt. Täuscht vor, Ihr würdet entrüstet wieder gehen und er senkt den Preis um die Hälfte.

Wenn Ihr in Purple Rocks versagt, könnt Ihr hierher zurückkehren und erneut nach Purple Rocks abfahren. Selbstverständlich greift die Krake erneut an.

2. Ihr seht von hier aus für einen Moment die Krake, wißt aber nicht was es ist.

3. In diesem geheimen Zimmer wurde die gekidnappte Prinzessin gefangengehalten. Als Ihr hereinkommt, erledigt Jagaerda gerade den letzten Ihrer Entführer. Ihr erklärt Eure Aufgabe und sie führt Euch zurück zu ihrem Vater. Er belohnt Euch mit einem +1-Schild und erzählt von Purple Rocks. Er meint, in Tuern würdet Ihr jemanden finden, der Euch hinführen kann.

4. Der Green Turtle Inn.

5. Der Palast von König Redaxe. Ihr überhört sein Geschrei, daß er nicht weiß, wie er seine entführte Tochter retten kann.

6. Ein Ship Supply Depot.

7. Der Bewohner diese Hütte beeilt sich Euch zu erzählen, daß er erpreßt wurde, um bei der Entführung von Jagaerda zu helfen.

8. The Sharps Lineage Arms Store.

9. Das Tor führt zu einem Gebiet von Warenhäusern. Es ist jedoch verschlossen.

10. Tana's Merchandise Shop.

11. The Company of the Brazen Pennant. Die Schiffe legen jeden Morgen vom Ende des Docks gerade südlich von hier ab.

12. Hall of Training.

13. Temple of Selune. Es werden Heildienste angeboten.

14. Die Steinfiguren erwachen zum Leben. Es sind Margoyles und sie greifen an.

15. Eine Gruppe Margoyles versteckt sich hier.

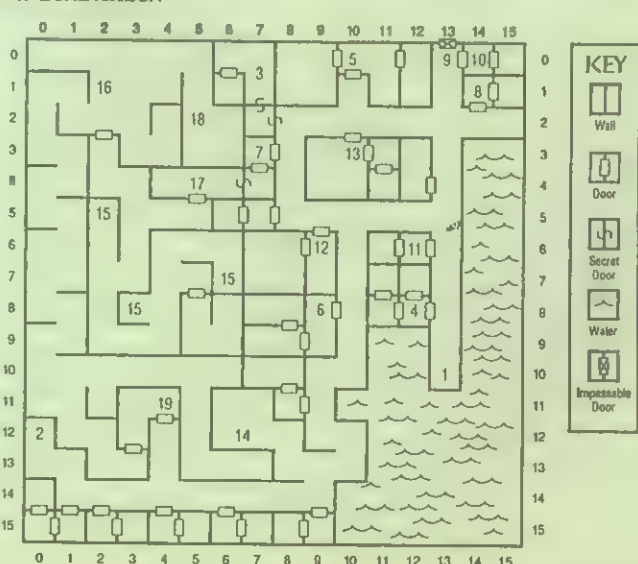
16. Scraggs.

17. Ein Northman spielt mit Piraten Karten.

18. Einige Scraggs debattieren miteinander. Nach dem Kampf bleibt ein keiner Scrag übrig. Laßt Ihr ihn gehen, zeigt er auf die Südwand. Beim genauen Hinhören erklingen Stimmen.

19. Piraten und Otyughs.

K. GUNDARLUN



WIR WOLLEN'S WISSEN

Es ist wieder Umfragezeit: Um **POWER PLAY** optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 30 Topspielen für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und die 20 Fragen ausgefüllt. Sobald Ihr fertig seid, schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG Kennwort: Umfrage '92
Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 20. Juni 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

1. Welchen Computer oder welches Videospielsystem besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>
Amiga 2000/3000	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>
Atari ST/STE	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>
Commodore 64/128	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
Commodore CDTV	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Macintosh	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>
MS-DOS XT	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 286er	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 386er	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>
MS-DOS 486er	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>

Videospiele:	besitze ich	will ich kaufen
Atari VCS	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>
Atari 7800	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>
CBS Colecovision	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>
Intellelevision	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>
Nintendo Entertainment System	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>
Nintendo Game Boy	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>
Sega Master System	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>
Sega Mega Drive/Genesis	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/>
Super Famicom/NES	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/>

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

keine	<input type="checkbox"/> 1
Hercules	<input type="checkbox"/> 2
CGA	<input type="checkbox"/> 3
EGA	<input type="checkbox"/> 4
VGA	<input type="checkbox"/> 5

3. Sollten Sie einen MS-DOS-Rechner besitzen: Welche Soundkarte haben Sie installiert, besitzen Sie ein CD-ROM?

<input type="checkbox"/> 1	Keine
<input type="checkbox"/> 2	Adlib oder Kompatible
<input type="checkbox"/> 3	Soundblaster oder Kompatible
<input type="checkbox"/> 4	Roland
<input type="checkbox"/> 5	Ich habe ein CD-ROM

4. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

<input type="checkbox"/> 1	immer
<input type="checkbox"/> 2	meistens
<input type="checkbox"/> 3	selten
<input type="checkbox"/> 4	nie

5. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+) in Power Play behandelt werden?	gleich viel (0) oder	weniger (-)
Aktuelle Meldungen	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Messeberichte	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Previews/Vorabberichte	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Computerspieletests	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Videospieletests	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Automatenspieletests	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Interviews	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Firmenportraits	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Hitparaden	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Compilation Corner	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Schwerpunkte zu bestimmten Themen	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Marktübersichten	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Umsetzungen	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Power-Tips Computerspiele	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Power-Tips Videospiele	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Power-Tips Clue Books	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Scenery Corner	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Who-is-Who-Karten	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Hardwaretests	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Poster	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Leserbriefe	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Club-Ecke	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Liste der besten Computerspiele	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Berichte über Musik	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Berichte über Kino- oder Videofilme	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Berichte über Bücher	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Berichte über die Comic-Szene	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
News aus der Redaktion	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)
Andere Themen, und zwar:	<input type="checkbox"/> (+)	<input type="checkbox"/> (0) <input type="checkbox"/> (-)

6. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play?

Meiner Meinung nach ist Power Play: (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

unverzichtbar	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
informativ	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
aktuell	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
kritisch	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
kompetent	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
sachlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
hilfreich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
verständlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
preiswert	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
unterhaltsam	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
übersichtlich	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

7. Was fehlt Ihnen in Power Play?

8. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr (+) ein wenig (x) oder überhaupt nicht (-) ?	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Action-Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Geschicklichkeitsspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Adventures/Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Denk-/Logikspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Schach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10

8 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen:

b) Und was machen Sie mit Ihrem Exemplar von *POWER PLAY*, wenn Sie es ausgelesen haben?

Sammle alle Hefte ☐

Sammle einzelne Ausgaben ☐

Sammle Power-Tips ☐

Sammle einzelne Beiträge ☐

Gebe es an interessierte Bekannte weiter ☐

Sonstiges, und zwar: ☐

9. Wieviel Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

<input type="checkbox"/> 1	informiere mich kostenlos
<input type="checkbox"/> 2	unter 10
<input type="checkbox"/> 3	10 bis 20
<input type="checkbox"/> 4	21 bis 40
<input type="checkbox"/> 5	über 40

10. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

<input type="checkbox"/> 1	0 bis 15
<input type="checkbox"/> 2	16 bis 30
<input type="checkbox"/> 3	31 bis 40
<input type="checkbox"/> 4	41 bis 60
<input type="checkbox"/> 5	61 bis 80
<input type="checkbox"/> 6	81 bis 100
<input type="checkbox"/> 7	101 bis 130
<input type="checkbox"/> 8	131 bis 150
<input type="checkbox"/> 9	über 151

11. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

<input type="checkbox"/> 1	Auslage am Kiosk
<input type="checkbox"/> 2	Werbung in einer anderen Zeitschrift
<input type="checkbox"/> 3	Empfehlung durch Freunde/Bekannte
<input type="checkbox"/> 4	Sonstiges, und zwar:

12. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga (Markt & Technik)	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Review	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Joker	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ASM	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c't	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chip	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
Computer live	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer persönlich	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOS	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game On	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamers	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kickstart	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magic Disk	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Time	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Joker	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Computer	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Magazin	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOS	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video Games	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The One	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige:	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

<input type="checkbox"/> 1	Programmieren
<input type="checkbox"/> 2	Brettspiele
<input type="checkbox"/> 3	Postspiele (PBM)
<input type="checkbox"/> 4	Spielautomaten
<input type="checkbox"/> 5	DFÜ/Modem-Spiele
<input type="checkbox"/> 6	Comics
<input type="checkbox"/> 7	Musik
<input type="checkbox"/> 8	Lesen
<input type="checkbox"/> 9	Kino
<input type="checkbox"/> 10	Science-fiction/Fantasy
<input type="checkbox"/> 11	Video
<input type="checkbox"/> 12	Sport
<input type="checkbox"/> 13	Sonstiges:

14. Wie kommen Sie an POWER PLAY?

Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel	<input type="checkbox"/> 1
Ich lasse sie mir mitbringen	<input type="checkbox"/> 2
Ich leihe sie mir von Freunden	<input type="checkbox"/> 3
Ich bin stolzer Abonnent	<input type="checkbox"/> 4
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 5

15. Fragen zur Person

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: ☐ 1 männlich ☐ 2 weiblich

Alter: _____

Welche Schule besuch(t)en Sie?

Volksschule, Hauptschule	<input type="checkbox"/> 1
Weiterführende Schule	<input type="checkbox"/> 2
Abitur, Hochschulreife	<input type="checkbox"/> 3
Studium	<input type="checkbox"/> 4

Was machen Sie beruflich?

Ich bin berufstätig	<input type="checkbox"/> 1
Ich bin Lehrling	<input type="checkbox"/> 2
Ich bin Schüler, Student	<input type="checkbox"/> 3
Ich bin nicht berufstätig	<input type="checkbox"/> 4

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preisverlosung teilnehmen wollen):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

SOFTWARE MANIACS

Die Spezialisten

empfehlen

DIE TRAUMFABRIK

... DEN LEBEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION ...

HOTLINE 1

11. 19.6.92
100% Amiga-Programmierer

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	Game Boy	Super NES
Amiga 4-Player Adapter 24,95 -	Champions of Krynn + 69,95 69,95	Flight of the Intruder + 84,95 79,95 79,95	Altered Space 69,95	Act Raiser 129,95
A Laufw. + Speedball 2 + Gods 239 -	Chaos Engine + 69,95 69,95	Formula 1 Grand Prix + 89,95 84,95 84,95	Battle Bull 79,95	Adams Family 149,95
Am Mouse (Kette) 44,95 -	Chaos Strikes Back 69,95 69,95	Gateway to Savage Frontier 1 74,95 69,95 -	Bubble Bobble 59,95	Battle GP 139,95
Am IMB Speichererweiterung + 89,95 -	Chessmaster 3000 + 89,95 -	Gateway to Savage Frontier 2 74,95 69,95 -	Bugs Bunny 79,95	Drackhen 159,95
Am IMB + Kick Off 2 99,95 -	Chuck Yeagers Air Combat + 84,95 7777 7777	Global Conquest 89,95 -	Castlemania 1 59,95	Dungeonmaster 149,95
A IMB+Dungeonmaster+Chaos 149,95 -	Civilization 89,95 -	Global Conquest 89,95 -	Choplifter 2 69,95	F-Zero 139,95
Abandoned Places ++ 84,95 74,95 74,95	Civilization ++ 104,95 -	Godzilla ++ 69,95 69,95 69,95	Double Dragon 69,95	Formation Soccer 149,95
Airbus 320 ++ 99,95 94,95 94,95	Civilization Bretspiel + 79,95 79,95 79,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Dr. Mario 54,95	Idun Maiden Footh 159,95
Air Support ++ 74,95 69,95 69,95	Command HQ + 84,95 74,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Duck Tales 59,95	Lemmings 139,95
Alcatraz ++ 1,95 79,95 79,95	Conq. of Lg Bow - R. Hood ++ 99,95 89,95 7777	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Dynablasters 59,95	Might & Magic 159,95
Amberstar 1 Lag-Buch ++ 29,95 29,95 29,95	Conquestador ++ 74,95 74,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	F-1 Race 69,95	Pilot Wings 139,95
Apocys + 89,95 -	Curse of the Azure Bonds + 59,95 69,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Final Fantasy 1 84,95	Raiden 149,95
Armada 2525 99,95 -	Darklands 104,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Final Fantasy 2 84,95	RPM Racing 139,95
A-Train + 89,95 74,95 1,95	Dark Queen of Krynn 74,95 1,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Final Fantasy 3 84,95	Sim City 149,95
Bandit Kings of Anc. China + 89,95 84,95 -	Death Knights of Krynn ++ 89,95 79,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Final Fantasy Adv. 84,95	Soul Blade 139,95
Bandit Isle 1 + 69,95 69,95 -	Deuteros 89,95 74,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Game Boy Wars 84,95	Super Mario World 139,95
Bandit Isle Construction Set + 74,95 74,95 84,95	Die Kathebrale ++ 84,95 84,95 7777	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Guardian 2 69,95	Ultima 6 159,95
B.A.T. 1 ++ 84,95 74,95 74,95	Dragonflight ++ 84,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
B.A.T. 2 ++ 84,95 74,95 74,95	DSA Die Schmuckklinge ++ 79,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Battle Isle ++ 84,95 69,95 -	DSA Rollenspiel (Schmidt) 104,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Battle Isle Erweiterungssatz ++ 39,95 39,95 -	Dune + 89,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Birds of Prey + 1,95 79,95 79,95	Dungeon Master 74,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Crypt (inc. Chuebook) + 1,95 69,95 -	Dynablasters + 89,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Gold + 74,95 69,95 69,95	Eco Quest + 89,95 1,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Sea ++ 84,95 74,95 74,95	Elvira 1 ++ 89,95 74,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Rogers 1 ++ 79,95 69,95 -	Elvira 2 ++ 89,95 74,95 74,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Rogers 2 ++ 89,95 1,95 -	Epic + 74,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Black Rogers Bretspiel v. TSR + 79,95 79,95 79,95	Eye of the Beholder 1 69,95 69,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Bundesliga Manager 2 ++ 69,95 69,95 69,95	Eye of the Beholder 1 ++ 89,95 79,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Cadaver ++ 84,95 69,95 69,95	Eye of the Beholder 2 69,95 69,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Cadaver - The Payoff ++ 1,95 39,95 39,95	Eye of the Beholder 2 ++ 89,95 1,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Castles ++ 84,95 69,95 -	Eye of the Beholder 2 Lag-Buch ++ 24,95 24,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
Castles Data Disk 39,95 1,95 -	P-15 Strike Eagle 2 + 89,95 84,95 84,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
CH Products Gamecard 33 MHz 89,95 -	Paleon 3.0 104,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
CH Products Mach 3 Joystick 79,95 -	Paleon 3.0 + 119,95 -	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
CH Products Nightstick 89,95 -	Paleon - Gates of Dawn ++ 84,95 69,95 69,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95
	Paleon Lag-Buch ++ 39,95 39,95 39,95	Gravis Joystick 84,95 69,95 69,95	Kick Off 69,95	Ultima 7 139,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo Module

Maniacs Verkauf Charts	Maniacs Verkauf Charts	Maniacs Verkauf Charts	Maniacs Verkauf Charts	Maniacs Verkauf Charts	Maniacs Verkauf Charts
------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs
proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Die Nummer 1 in Berlin *****

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße

Montag - Freitag 11 - 18.30 h

Samstag 10 - 13.30 h

85 Quadratmeter Software pur

Jetzt mal was für Amiga-, Game Boy- und Dynablasters-Freaks:

Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92
Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92

Game Gear	Neo Geo	Mega Drive	Game Boy	Hinthecks	Lyons	Super NES
-----------	---------	------------	----------	-----------	-------	-----------

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	Mega Drive	Mega Drive
Lord of the Rings 1 + 74,95 69,95 1,95	Quest for Glory 2 (Serra) + 89,95 89,95 7777	Steigender Hotel ++ 72,95 69,95 -	Grundgesetz d. Inc. 379,95	Star Flight 1 134,95
Lord of the Rings 2 + 74,95 -	Railroad Tycoon ++ 99,95 84,95 84,95	Storm Master ++ 1,95 74,95 74,95	"Sonic" 1 Jahr Gar. 99,95	Star Odyssey 139,95
Lord Admiral 89,95 84,95 -	Realms + 84,95 74,95 74,95	Strike Commander + 74,95 1,95 -	Ult. Joyride Set 109,95	Streets of Rage 99,95
Lotus Turbo Challenge 2 ++ 69,95 69,95	Rebel Racer ++ 74,95 69,95 -	Tales of Magic I 84,95 69,95 -	Mut. Sys. Conv. 109,95	Super Fantasy Zone 109,95
M1 Bank Protection + 99,95 84,95 84,95	Red Baron 1 ++ 89,95 89,95 -	The Games Winter Challenge 74,95 69,95 69,95	A-Train (Jap) 169,95	Super Monaco GP 1 99,95
Mad TV ++ 84,95 72,95 -	Red Baron 2 (Acet of the Pacific) 89,95 -	Their Finest Hour 1 + 74,95 69,95 69,95	Adv. MUX Comm. 99,95	Terminator 2 109,95
Magic Candle 2 + 84,95 74,95 74,95	Rings of Medusa 2 ++ 74,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 2 - Secret W. 84,95 -	Aleste 109,95	The Immortal 119,95
Magnetic Scrolls Collection + 69,95 69,95 69,95	Rise of the Dragon ++ 99,95 89,95 -	Secret W. P38,P10,He262 39,95 -	Buck Rogers I 134,95	Thunderforce 3 94,95
Manic Manion ++ 69,95 69,95 69,95	Rocketeer + 89,95 -	Secret W. P38,P10,He262 39,95 -	California Games 109,95	Ultimate 109,95
Mega Mania ++ 1,95 69,95 69,95	Roland L.A.P.C-1 89,95 -	Thrustmaster Weapon Control 229,95 -	Desert Strike 114,95	Undeclared 109,95
Midwinter 2 ++ 104,95 84,95 84,95	Secret of the Silver Blades 69,95 69,95 69,95	Thrustmaster Flight Control 229,95 -	Devil Crash 109,95	Warzone/ig Raiser 129,95
Might & Magic 2 74,95 74,95 -	Sensible Soccer + 1,95 69,95 69,95	TV Sports Baseball-Bio Jackson+ 84,95 69,95 -	Dragon's Eye 129,95	Wanderlust 5 us 109,95
Might & Magic 3 79,95 69,95 -	Shadowslands + 84,95 72,95 72,95	TV Sports Boxing + 84,95 69,95 -	E.A. Hockey 109,95	Xenon 2 109,95
Might & Magic 3 ++ 94,95 79,95 -	Shanghai 2 84,95 74,95 -	TV Sports Football + 84,95 69,95 -	FI Grand Prix 109,95	Y's III 129,95
Might & Magic 3 Lag-Buch ++ 34,95 34,95 -	Shuttle ++ 124,95 109,95 109,95	Twilight 2000 + 84,95 84,95 84,95	F-22 Interceptor 119,95	
Monkey Island 1 ++ 79,95 69,95 69,95	Siege 89,95 -	Ultima 1-3 Thigis (nur 5 1/4) 79,95 -	Gain Ground 99,95	
Monkey Island 2 ++ 89,95 79,95 1,95	Silent Service 2 + 89,95 84,95 84,95	Ultima 4-6 Thigis 89,95 -	Games Winter Ch. 109,95	
Monkey Island 2 Lag-Buch ++ 15,00 15,00 15,00	Sim Ant ++ 89,95 84,95 -	Ultima 5 Warriors of Destiny 59,95 49,95 74,95	Ghouls & Ghosts 109,95	
M.U.D.S. ++ 69,95 49,95 -	Sim City ++ 89,95 84,95 -	Ultima 6 The Palace Prophet + 59,95 69,95 74,95	Golden Axe 2 109,95	
No Greater Glory 89,95 -	Sim City Architecture I o. 2 + 74,95 74,95 74,95	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Gynoug 99,95	
Nova 9 + 89,95 -	Sim City Architecture I o. 2 + 74,95 74,95 74,95	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pacific Islands 84,95 1,95 -	Soul Earth ++ 89,95 72,95 7777	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)++ 69,95 -	Soul Crystal ++ 74,95 69,95 69,95	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Patron Strike Back 89,95 -	Soundblaster 2.0 ++ 299,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Perfect General 89,95 84,95 -	Soundblaster 2.0 16 Bit ++ 299,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
PGA Tour Golf + 74,95 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
PGA Golf Course + 39,95 39,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pinball Dreams + 1,95 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pirates + 64,95 64,95 64,95	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Plan 9 from Outer Space + 1,95 1,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Planets Edge 84,95 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pools of Darkness 74,95 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pools of Darkness ++ 89,95 79,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Pool of Radiance + 64,95 64,95 7777	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Police Quest 3 +++ 99,95 84,95 7777	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Populous 2 + 1,95 69,95 69,95	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Powermancer + 84,95 59,95 59,95	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	
Powermancer Data Disk + 39,95 39,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 799,95 -	Ultima 7 Lag-Buch ++ 84,95 -	Heaven 99,95	

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Genießt unseren Service

Einfach probieren und Staunen

Die beworbenen Nintendo M. sind z. Vorkaufungen auf bald erscheinende Euroversionen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir haften auf Puer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 6,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM 2,50 DM darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarte + 3 DM, Diskettenpost + 3 DM, Bei Vorkasse 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SFGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH PRODUCTS Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quilt Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (08.04.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abweichung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen Berlins, mitten im Kreuzberg. Inhaber: Goepel & Co OHG

CIRQUE DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



WIZARDRY 7

Die verfluchte Sieben — wird der neue Ultima-Teil an Wizardrys Thron rütteln?

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
3	(3) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
4	(4) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
5	(5) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
6	(6) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
7	(7) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
8	(8) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
9	(9) Populous 2	Amiga	90%	1/92
10	(10) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(—) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
12	(11) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
13	(12) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
14	(13) Silent Service 3	Amiga	87%	9/91
15	(14) Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
16	(—) Fire & Ice	Amiga	85%	5/92
17	(15) Shadowlands	Amiga	85%	4/92
18	(16) Amberstar	Atari ST	85%	3/92
19	(17) Battle Isle	MS-DOS	85%	12/91
20	(18) Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

AMIGA

Diesen Monat führen wir unsere konsolenspezifische Top Ten weiter; Kandidat ist das Super Famicom (in USA und Deutschland trägt es den Namen Super Nintendo, kurz Super NES). Leider gibt es in deutschen Ländern noch keinen megagroßen Softwaremarkt für den japanischen Bestseller; Mitte des Jahres wird das Gerät allerdings offiziell in Deutschland erscheinen — gleichzeitig mit einer Flut von Spielemodulen; die Softwarefirmen sind schon eifrig am zusammenbasteln. *ri*

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Populous 2	90%	1/92
4	(5) Silent Service 2	87%	9/91
5	(—) Fire & Ice	85%	5/92
6	(6) Shadowlands	85%	4/92
7	(7) Battle Isle	85%	10/91
8	(8) PGA Tour Golf	85%	6/91
9	(9) Grand Prix	83%	2/92
10	(10) Mega lo Mania	83%	9/91

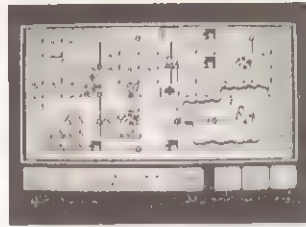
ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Chip's Challenge	83%	7/91
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(10) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—) Rodland	76%	12/91

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Wer kann den schönsten (Schwarzweiß-)Mario zeichnen? Schickt mir doch ein paar Zeichnungen...

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(8) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91	12	(9) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
3	(—) Super Contra	Super Famicom	90%	5/92	13	(10) Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
4	(3) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	14	(11) Parodius	Game Boy	85%	7/91
5	(—) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(13) Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
6	(4) Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92	16	(14) Starlight	Mega Drive	84%	12/91
7	(5) Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92	17	(16) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
8	(6) Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92	18	(17) Puzznic	NES	82%	8/91
9	(—) Wonderboy 5	Mega Drive	86%	5/92	19	(18) Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
10	(7) Sim City	Super Famicom	86%	12/91	20	(19) Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima 6	78%	6/91
2	(—) Bug Bomber	76%	5/92
3	(2) Bard's Tale 3	71%	6/91
4	(3) Teenage Turtles 2	68%	2/92
5	(4) World Class Rugby	67%	2/92
6	(6) Encounter	65%	7/91
7	(7) Volfied	64%	2/92
8	(8) Extreme	64%	8/91
9	(9) Ultimate Baseball	63%	12/91
10	(10) Welltris	61%	5/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	94%	2/92
2	(2) Secret of M. Island 2	92%	1/92
3	(3) Lemmings	92%	10/91
4	(4) Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5) SWOTL	88%	11/91
6	(—) Sim Ant	87%	5/92
7	(6) Sim Earth	87%	6/91
8	(8) Pools of Darkness	85%	12/91
9	(9) Battle Isle	85%	12/91
10	(10) Gunship 2000	85%	11/91

SPECIAL

Platz	Titel	System	Sound-wertung
1	Super Mario World	94%	3/91
2	Super Contra	90%	5/92
3	Final Fantasy 2	88%	2/92
4	Populous	87%	4/91
5	Sim City	86%	12/92
6	F-Zero	85%	3/91
7	Super Ghouls'n' Ghosts	81%	12/91
8	Castlevania 4	80%	2/92
9	Mystical Ninja	80%	10/91
10	Pilotwings	80%	3/91

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **August-Ausgabe** (erscheint am 15.7.92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juni '92 (Eingangdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe '92** (erscheint am 12. August '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Biete C64-Games, nur Originale, z.B. Katakis, Mic-Soccer usw. sehr günstig. Tel. 02156/8193

Suche dringend Alter Ego für C64 Tel. 08761/5502 oder schreibt an: Holzer Florian, Freisinger Str. 18, 8051 Langenbach

Verk. Pagefox (DTP-Modul m. Speichererw.) + Eddfox (erstkl. Zeichenprg. f. P-Fox) inkl. Demosdisk! nur 290 DM Markus Häge, Schlackenweg 15, 6348 Hebrorn 8

Verk. C64 + Floppy + Joysticks + Diskbox und div. Disks, 6 Monate alt, für 700 DM Andreas Gawlik, O-4020 Haide, Lennallee 169

Verk. C64, Floppy 1541 II, Drucker MPS-1230, Maus, 75 Disks, 2 Joysticks, HB, Preis VB, nur Barzahlung. Michael Seßler, 8729 Donnersdorf 7, Tel. 09528/284

Verk. C 64 mit ca. 20 Orig.-Spielen und Datensätze. Wer Interesse hat, ruft Mo - Fr von 18-20 h. Tel. 05723/3656

Kaufe Rollenspiel-Oldies: Below the Root, Phantasy II, Xyphos, Realms of Darkness, Eternal Dago 2400 AD, Nippon, Moebius, Legend of Backsilver, Deathlord. Tel. 05832/3051, Carsten

Verk. Last Ninja 25 DM, Graf. Man 15 DM, Dang Freak 20 DM, Mayday Squad 15 DM, Labyrinth 10 DM, Graveyardage 30 DM, 10 Top Classics 25 DM etc. alles Originale Tobias, Tel. 05132/3315

Tausche die Orig.-Spiele Neuromancer und Bards Tale III (100% o.k.) gg. die Spiele Pools of Radiance und Champions of Krynn. Tel. 02671/3258

Verk. C64 II + Floppy 1541 II, 4 Orig.-Spiele 110 Disks, 2 Joysticks, Resetmodu., 2 Diskboxen, Abdeckhaube, 4 64er. Tel. 06187/7172 (Preis VB 350 DM)

Drucker Citizen 120 D-9-Nade-Matrix, für C64 zu verkaufen. Preis 150 DM. Frank Faber, Irsweg 88, 4700 Hamm 5, Te. ab 18 h. 02381/63242

Verk. für C64 (100%ige Orig.-Games) Driller 10 DM, Transworld 20 DM, Football M. 10 DM, Invest 20 DM, Speedball 10 DM. Tel. 2472 in O-6420 Neuhaus

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Drucker + Final C. III + ca. 150 Disks mit bekannten Spielen für VHB 700 DM. Tel. 0671/32761, Emanuel Hans, Kirchstr. 36, 6555 Bad Kreuznach

Verk. Tausche Turrican I & II, Pool of Radiance, Last Ninja II, Ultima V, suche Man. Mansion, Golden Axe, R. Dangerous II, Conquestador, Andre Wagner, OT Spermauer Nr. 6, O-6551 Grafenwarth

Verk. C64 mit Floppy, Monitor, Drucker und ca. 40 Disks, NP 1600 DM, VP 800 DM. Tel. 02102/35483 (nur von 18-20 h)

Suche Orig. Trucking und Transworld. Schickt Eure Angebote an: Jochen Gimplinger, Heidegasse 17, A-2462 Wilhelmsdorf

Verk. C64 II, 1541 II, Data, Joystick, Maus m. Pad, Haube, Locher, Bücher und Diskbox. 300 Orig.-Spiele + Prg., Leerdisk, 100% o.k., 6 Monate alt, NP 1200 DM, VB 430 DM. Tel. 07157/3281

Verk. C 128 Farbmon. + Floppy 1571, Drucker + Orig.-Spiele, Joysticks, VB 700 DM. Tel. 02932/21878

Verk. C 128 + Floppy + Disks + Joysticks für 350 DM VHB. Tel. 07942/3077, Michael

Verk. C64, Floppy 1541 II, Zusatzlw., 1 Joystick, Abdeckhaube, Box 100 Disks mit Spielen und Anwenderprg., HB für 600 DM. F. Kleszcz, Melkerstr. 51 c, O-3540 Osterburg

Verk. C64, 1541 Datensätze, Final C. III Orig.-Spiele, Bücher und Hefte für C64 9-Nadel-Matrixdrucker von Citizen, für 750 DM. Tel. 08141/7846 ab 17 h, Markus

Suche Orig. Last Ninja II mit Anl. (wenn mgl. günstig) sowie Anl. für Last Ninja I + II. Angeh. an Holger Danneberg, Am Graben 7, 4352 Herfen

Tausche die Spiele Final Fight und Back to the Future III gg. Gateway to the Savage Frontier oder Bard's Tale III. Nur in Bern! Tel. 030/4351116

Verkaufe Das Magazin, Transworld, North and South, Simcity, Rings of M., Invest, Manchester, Ghostbusters II, Manager, Comeltime, Kick Off II. Preise von 25-30 DM. Tel. 07032/22334, Timo

Biete, suche, tausche PD-Soft für den C64 und suche alles für C64, Zischritten an: Mario Kaiser, Würzener Str. 8, O-7281 Muckreha

Suche Legend of Blacksilver, verk. Bards Tale II + III, Alien, Shogun, Eternal Dagger, Wizards Crown, Druid II, Sorcerer Lord, zu je 20-25 DM. Tel. 0911/6312511

Verk. C64, Floppy 1541, Drucker MPS-1230, Datensätze, 100 Disks, Box, Joysticks, 12 Kassettens. zahlreiche 64er Mag., für 500 DM. Tel. 04254/8739 nur 15-21 h

Tausche Space Quest 4 dt. (VGA) gg. The Secret of Monkey Island dt. (VGA), Matthias Noth, Basaltweg 6, 2000 HH 65. Tel. 040/6023358 ab 17 h

Verk. C64-Orig. -Turrican Ninja Spirit, H. Vantage, Music-Ass, FBs Big Box, Mystery o. the Mummy, F-18, Aaargh, Hollywood Poker, je 20 DM. Seige, Friesenstr. 9, O-7125 Liebertswitz

Ich suche für meinen 64er das Spiel Colonia Conquest. Preis VB. Monasch, Schmitt, Am Klausenberg 7, 6520 Worms-Abenheim

Verk. C 128 D + Mon. 1084 S, 2 Joys. Maus, Geos 128, Geos 64, ca. 40 Prg. + 2 Diskkisten, für 1000 DM. Tel. Berlin (Ost) 2820596

Wegen Systemwechsel vergabe ich meine Software-Sammlung (ca. 400 PD-Disks & 320 Originale) preisgünstig. Wer interessiert ist, kann eine Liste mit einer genauen Aufstellung gg. 3 DM an Grafmark erhalten. Stefan Huls, Stichwort C64-Verkauf, Dinkperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Verk. C64, Datensätze, Maus + Pad, 100 Disks, Resettsch., Disk-Box, Orig.-Spiele, Multi-Modul, viel Lit., def. C64, viel Zub. Schmolte Dirk, Ebertstr. 5a, O-8609 Wilthen (Preis 500 DM)

Verk. Orig. Ultima VI für C64 128, ong. verp. und ungespielt. Preis VB. Tel. 05272/5333 o. 05272/7975

Verk. C64 II, 1541 II, Farbmonitor, TV-Tuner, über 80 Disks, Joystick, Datensatzrecorder mit Datensätzen, Module, HB, Original-Disks. Tel. 02058/1347 (ab 15 Uhr und 20 Uhr), Preis 500 DM

Verk. Turrican II für C64 auf Disk oder tausche gg. Final Fight oder gg. Wrestling Mania. Tel. 02104/46130

Verk. C 64 II, 1541 II, 4 Joysticks, 16 Orig.-Spiele, 40 bespielte Disks mit ca. 150 Prg., 2 Steckmodule, Abdeckhaube, Diskettenlocher etc., Preis ca. 650 DM. Tel. 08344/1330, Andi

Amiga

A 500, 1 MB (abschaltbar), Zubehör und evtl. TV-Modulator wegen Systemwechsel, alles erst 3 Monate alt und 100% o.k., VB 650 DM. Tel. 07541/4981 (Jens)

Verk. Amiga-Orig., z.B. Zack MC Kracken, Maniac Mansion, Indiana Jones (Adv.), Strike Fleet, Battle Isle, Loom, Red Storm Rising, Super Cars II. Tel. 05382/6106

X-Copy professional zu verkaufen mit Hardware. Preis VB. Tel. 0209 782902

Verk. Silent Serv. II (55) Elvira, Cosm. Forge (je 45), Hero's Quest (50), Great Courts 2, Unreal, Uli ma 5, Monkey Isl., Sp. of Adv. (je 40), Dragonflight (35), Björn. 02241/334126

Amiga-Originals: Larry 3, Cruise for a Couple, 40 DM. Hagar, Final X, ass e 35 DM. Fu Mega Disk, 100 DM. Eart Maqra, 1st Migat, Maqra, Out Run, u.a., Tel. 06122/7851

A 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor Philips CM 8833, 560 Disks, VHB 1700 DM. Bücher 200 CM, Modem 2400 Baud 200 DM, Action Replay II 120 DM + Zubehör. Alles zusammen 2100 DM. Tel. 02566/8666

Verkaufe alte AMS, PP, Amiga Joker u. a. für PC. Preis 2 DM Stück. St. Schramm, Pf 1333 3549 Wolfhagen

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB + TV-Modulator und mit 12 Spielen (Larry 3, Turrican I + 2, Rainbow Isl., Final Fight usw.) + 2 Joy für 850 DM. Tel. 08234/5389 ab 17.30 Uhr

Verk. Starbytes S. Soccer, Ghengis Kahn Populous 2, Lemmings 2, Railroad T., Cruise for a Corpse, Muds, zu je 50 DM. S. Hegele, Römersstr. 31, 8933 Untermeitingen, Tel. 08232/1726

Verk. Game-Boy + Light-Boy + 5 Module (Kwikk, Tetris, F1-Sprint, Double Dragon II, Dragons Lair) für 300 DM (NP 480 DM). Tel. 0841/32201

Verkaufe orig. Game-Boy-Modul, Nintendo World Cup im Wert von 400,- Achim Zeiler, Tel. 07124/1355

Verk. orig. Elvira Mistress of the Dark im Wert von 45 DM. Achim Zeiler, Tel. 07124/1355

Suche Tauschpartner für Amiga 100%-ge Antwort. Schickt eure Listen an: Haktan Kök, Oberw. Hauptstraße 68, 7632 Friesenheim 2

Verkaufe Steigenberger Hotelmanager + alte C64-Spiele, Preis VHB. Telefon 07944/2488 ab 21 h

Verk. Amiga-Orig. Manch United Eur., Out Run Europe, Battle Isle, Coops up, Pang, Lotus Turbo II je 30 DM. A. Lassanske, Dorfstr. 11, O-4401 Tornau v. d. Heide (Tel. Raguhn 633)

Verkaufe Amiga-Orig. Necronom 40 DM, Dragon Flight 45 DM, Drakken 45 DM und Ultima VI zu 50 DM. Tel. 08331/71606

Verk. A 500 + Mon 1084 S + 2 Lfw + HD 20 MB + Speicher-Erweiterung, variabel von 512 KB - 4500 KB (!). Tel. 08105/14460 VB 2 300 DM (1 Jahr a.l.)

Amiga-Top Spiele zu verk.: z.B. Bundesliga-Manager prof., Day of the Pharaoh, Walstreet Wizard, Ringside, Carrier Command, weitere 24 Top-Programme. Tel. 02256/3143 ab 17 h

A-500 + 1 MB Speichererweiterung + 1 externes 3.5"-Laufwerk + 52 MB-Festplatte mit SCSI-Controller + Amiga Action Replay 3, zusammen für 1800 DM VB, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 02256/3143 ab 17 h

Verk. Orig.: Monkey Island, Loom je 30 DM, Maniac Mansion, Zak McKracken, Muds je 25 DM, Jahangir Khan Squash, Time, Ausierlitz je 15 DM, Irndon 10 DM. Tel. 09221/5234

Tausche Fate-Gates of Dawn, Return of Medusa, Bloodwych, Dark, Dark, Raven, Rail, Zack McKracken, o. F. gegen Drakken, Kithedra, Jagd der Lowen, Schreier, an: Schmitt Bianca, Talsstraße 9, 8609 Buchberg. Telefon 0951/69771

A 2000 C, 1 Jahr, 3 MB, ext. 3.5"-Floppy, Orig. Deluxe Paint 3, X-Copy Prof., 13 Spiele (Fate Muds, Fish, Lemmings u.a.) für PP 1000 DM. Dieter Acht, Pflanzstr. 8, 5419 Muscheid. Tel. 02684/6174

Suche Monkey Island, Zak McKracken, Maniac Mansion, Indiana Jones an: Alexander We mann, Ringstr. 7, 4513 Brlm

Verk. für Amiga Original-Spiele zwischen 20 - 40 DM, z.B. Red Baron 40, SS II 35 DM, Gods 35 DM, Larry III 35 DM, Rise 40 DM, Turrican I 20 DM, Lotus I 25 DM, Kyrnn 30 DM, Wongs 35 DM u.v.a., Tel. 08841-8816

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM + 30 MB-Festplatte + 2 LW + Monitor + Roc Knight + Handbucher + Disk-Box. Alles 100% O.K. NP ca. 2600 DM, für nur VB 1800 DM. Tel. 08841/8816

Verk. orig. Lotus Challenge II für 35 DM (2 Wochen alt), suche Monkey II für 40 - 50 DM. Ich habe auch andere Spiele. Tel. 06762/7286 (fragt nach Mathias)

Tausche von PD und Demos! Listen an/be: Holger M., Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22 3212 Gronau

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizards. Tel. 069/6664602 (Thomas), PS. Ich suche ständig neue Samples und Demos. Suche Coder für Demo (zahle gut)

Österreich!! PC- und Amiga-Soft. Nur neue Originale. Gratisliste bei P.C. Postfach 38, A-1204 Wien

Kick-Off II + Final Whistle 45 DM, Demomaker 45 DM, Kid Gloves I zu 18 DM. R. Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost. Porto für Antwort beilegen!

Verk. 1 Jahr jungen A 500 1 MB 2te Floppy, Joy Mouse, Zub. wegen Systemwechsel 100% o.k., VB 950 DM. Felix, Tel. 02150/3211

Amiga-Orig. Special Forces, Monkey Islands II je 60 DM, Power XCopy V 5 2 je 40 DM, Falcon MD I, Invermonger Data WWI je 30 DM, Waterloo, Hard Drivin II je 20 DM. Tel. 04254/8739

Verk. Amiga-Orig. für 20-30 DM pro Spiel, z.B. Dungeon Master, Pool o. Radiance, Populous, Sim City, E. Hughes Int. Soccer usw., Matthias Hauck, Tel. 06331/44993

Verk. Amiga-Orig.: Their Finest Hour für 40 DM in Top-Zustand! Tel. 07309/3911 ab 19 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 1084-S-Mon., Joystick, D-Box + 100 Dsks, Literatur, Originale, 8 Monate alt Preis VB Tel. 06074/32682 (nach Dailor fragen) ab 15 h

Verk. A500, 1 MB, 3,5" Stereo-Monitor, 30 MB-HD, Schnaitkonsole, 6 Orig.-Spiele + Joys (Preis 2150 DM) 68030-Board 24/60 MHz, 4 MB, Preis 2850 DM Tel. 06107/8557 ab 17 h

Verk. Amiga-Spiele MM 2, Populous II, Mega Lo Mania, Bards Tale III, Buck Rogers, Spirit of Adventure, Death Knights of Krynin je 35 - 50 DM Tel. 07245/2091

Amiga kaputt, alles kaputt. Löse deswegen meine Speichersammlung auf und ext. LW für 80 DM Liste verl., Tel. 07181/86278 (Muto verl.) ab 18 h

Originale Monkey II 45 DM, Shadowlands 45 DM, Lotus II 40 DM, Lemmings 30 DM, Millennium 2.2 20 DM. Tel. 07082/20433 ab 13 h, Sven Reuter

Verk. A500 + TV-Mod für 450 DM, LW 150 DM, Drucker MPS-1500 C 190 DM, Action Replay 150 DM, Trickstudio 70 DM, Scriptum 60 DM zus. 900 DM Tel. 02265/8416

Verk. für A 500 Originale Populous II 60 DM Wizardry IV 55 DM, Bundesliga Man Prof 50 DM Tel. 040/5221219, Torsten

Verk. A 500, Monitor, 1 MB Speichererweiterung für 1000 DM NP 1400 DM Tel. 089/7591643

Emerald Mine I und II (Orig.) gesucht, K. Böker, Wertheimer Str. 89, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/132932

Suche Jump and Run- und Action-Games für Amiga Thomas Stackmann, Mühlerstr. 21, 6907 Nussloch

Blitz! Super-Originale z.B. Populous II, Xenon, A-10 Tank Killer und The Blues Brothers je 29 DM Tel. 0203/22953 od. Aico Rasser Halleser Str. 6, O-7500 Cottbus

Suche Tauschpartner für A 500 (1 MB) aus aller Welt. Habe alte + neueste Games, schickte eure Listen an, Philipp Weinberger, Stadtplatz 24 A-3874 Litschau

Verk. Amiga-Orig. Bundesliga Manager Prof. G. F. L., Championships Football, Preise VB, Tel. 05723/1088, Torsten

Verk. A 500, 1 MB 2 Joys Mon. 1084 S, Bucher, Anwendungen, Spiele (u.a. Lemmings, Great Courts II, F-18), kpl. Preis VHB 1400 DM Tel. 06027/8343 ab 18 h

Verk. und tausche Amiga Demo-Stuff (only egal) Listen mit RP an Timo Zaugg, Untersteigerstr. 39, 5090 Leverkusen 1, Tel. ab 17 h: 0214/64318

Verk. Micropro Golf, alles orig. verp., mit dt. Anl. für 45 DM Tel. 0610/32834 ab 15 h Thomas

Suche Rollenspiele aller Art wie Spirit of A. Amberg, Darklands, Fate, Immortal usw. Verk. Chaos oder tausche gg. ein anderes Rollenspiel, Tel. 07558/8866

Verk. orig. Zak MC Kracken (es fehlt aber die Zeitung) für 60 DM Tel. 030/3021259 (nur Samstags), übrigens mit Komplettlösung und in Deutsch.

Verk. A 500 Mon. 1084 S, 2 LW, 1 MB, 24 Nadel-Drucker Abdeckhaube, div. Bucher, 80 Dsks + Box, 3 Joysticks, orig. Dokumentum Reflections, Football Manager II, für 1800 DM Tel. 02265/9258

Verk. viele Amiga-Orig. f. je 30 DM, z.B. Unreal, Tusker, Batman, Line of Fire, Plaque, W. Cup-Soccer Italia 90, Turrican II, Technocop, Battle Squadron, Stryke u.v.m., Tel. 09254/1467 ab 20 h

Verk. A 500, 1 MB, TV-Mod., Joystick für 650 DM Verk. Speedball Projectyle, Interphase Xenomorph (alle dt. Anl. oder kpl. dt.), je 20 DM Tel. 08105/1425

Verk. Originale! Hard Bal 25 DM, It Came from the Desert 45 DM, Vermeer 25 DM, Oh no more Lemmings 29 DM, The Godfather 35 DM, Versand per NN, Tel. 08671/4140, Tobias

Orig. Battle Isle, Kings Bounty, Eye of the Beholder, Aband Places, Spirit of Adventure e 40 DM Captive 30 DM, Drakken 15 DM, Tel. 0209/23726 ab 19 h

Verk. Orig. Courts II, Pirates, Indy III je 30 DM, Flood Kick Off II je 25 DM und Micropro Soccer, Speedball, Klax je 15 DM, zus. 150 DM, Tel. 07128/2133

Suche Lemmings (Orig.) 20 DM und Railroad Tycoon (orig.) 20 DM, Tel. 06432/62620, nach Oliver fragen (nach 14 h anrufen)

Verk. Buck Rogers, Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Starglider II, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, je 15 - 35 DM, Tel. 0228/253888 Michael

Orig., Battle 60 DM, Powermonger 40 DM, Cosmic Pirates + Sphencal je 20 DM, Tel. 0431/735052

Verk. A 500, 1 MB RAM Mon. 1084 S, sowie HD 590 20 MB, 2 MB RAM im Festplattenbetrieb + Spiele, Zuhör und alle AJ-Ausgaben für 1500 DM, H. J. Hofmann, Tel. 06733/7074

Achtung Freaks! Suche Software aller Art für A 500 (max. 1 MB), schickt eure Listen an, M. Wendelstein, Felsenweg 8, 7407 Rottenburg 1

Verk. Mon. 1084 mit Anschlußkabel für nur 250 DM Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen Telefonnummer angeben!

Verk. Orig. Graffiti Man 5 DM, Garrison II 10 DM, Sat. 1-Glücksrad (Neuwert 40 DM) jetzt nur 15 DM, alle Preise VB, Tel. 06621/64724, Chris

Suche ganze Spielesammlungen und Bestände, alte Spiele von SSI, Infocom, Origin, Talam, aber auch neue. Nur Originale, Tel. 0721/859677, Bernhard

Verk. A 500 + 180 Dsks + 30 Orig. + Action Replay + Drucker + Mon. 1084 S, Speichererw., 2 LW, 2 Joys, Super-Maus, Literatur, Demos usw., Tel. 05441/1060 Keno (Preis VB)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW NT Action R., Drucker, Mon. 1084 S, 2 Sticks, Maus, 180 Dsks, 30 Orig., Literatur, Anwenderprg., Demos, VB 1800 DM Tel. 05441/1060 ab 15 h

Verk. Orig. Monkey Islands 45 DM + Lösung, F-15 II 50 DM, Kaiser 50 DM, Nam 35 DM, Starlight 30 DM, Cadaver 35 DM, 3D Construkt 60 DM Tel. 08144/628 ab 14 h

Verk. Amiga-LW A1011 (NP 220 DM) für 150 DM, kaum benutzt oder tausche LW + Maro Land gg. TV-Tuner, Tel. 0203/442916, Frank Kremer

Verk. orig. F-19, Bards Tale II + III, Codex Dungeon Master, Captive, Bloodwych DD Super Wonderboy, Archipelagos u.v.a. Tel. 040/6445524 ab 20 h

Verk. Roger Rabbit, Lemmings, Red Baron für Amiga, Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Suche Originale, zahle faire Preise, Sword of Aragon, 7 Cities of Gold, Romance of 3 Kingdoms, Angeb. an: Thomas Holler, Tel. 05521, 72083 nach 20 h

Verk. 688 Sub. Waterloo II Came! the Desert Battle of Britain, Gunboat B11942, e 30 DM such. Birds of Prey, Special Forces AOS, F-15 II, Tel. 04401/72179

Tausche Loom gg. Maniac Mansion oder Monkey II Tel. 0531/513762

Verk. Action Replay für A 500 für 80 DM Medet auch bei 1 Bz wegen Tel. 04233/398 ab 19 h Suche oder tausche gg. TV-Tuner für Amiga

Verk. A 2000 C13 II, 1 Int. LW 3,5" 1 Tastatur, 1 Maus 1 MB ROM 1HF-Mod. 1 Joystick 900 DM VB Tel. 02242/4825 Walter

Verk. je meine gesammelte Softwaresammlung an interessierte Amiga User, Listen bei Roger Baizer, Seiditzstr. 14, CH-7000 Chur (Versand nur in der Schweiz)

Verk. Orig. Monkey Island für 40 sfr, Lemmings, Powermonger I, je 30 sfr, SQ 3 Start gg. Zak F-19 für 25 sfr, Heinz Bernold Oberwieserstr. 39, CH-4106 Thewitz

Suche für A 500 ähnliches Prg. wie Multiplan für PC, nur Original! Angeb. an: W. Bollow, Panoramic B 2/1, 2430 Sierksdorf

Verk. 80 Games (keine Rollenspiele bzw. Adventures) für 40 DM + 1 Freispiel, habe nur Neues (Rodland, Lemmings, Turrican II, Mercs, Swiv, Prehistorik usw.), Tel. 05439/1491

Biete neueste Soft (PD) für PC und Amiga Gratsliste bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Duedange/Luxemburg

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S oder Philips Personal-Monitor (450 DM) für 2000 DM zu verk., mit ca. 100 Orig.-Games, Drucker MPS 1000 DM für 250 DM Tel. 06035/1791

Verk. Atari 1040 STFM, 60 MB-Festplatte, Extras, 2 Monitore, Ständer, 35 Spiele, 2 MB, 2 LW, PC-Emulator, 10 Prg.-Dsks, 2500 DM VB Tel. 0212/591395

Suche Techno-Prg. für Amiga Plus, egal welches Preis VB Andreas, Tel. 06103/32908 nach 19 h

Suche 2. LW + Eye of Beholder, Biete Mega Drive (PAL) + Super M. GP. Schreibt an Dandy Grundmann, Schonacher Str. 15, 7740 Triberg

Mon. Philips CM 8833 Color f. 350 DM verkaufen K. Neumann, 4709 Bergkamen, Tel. 02307/86655

Amiga-Orig. Bloodwych II 35 DM Man United Europe 45 DM, Powermonger 50 DM, Foft, Conqueror, Man United, Inter. Soccer, Full Metal Planeten je 40 DM alle 300 DM Tel. 08803/9672

Verk. Orig. Double D Bill (dt.) 50 DM, Vroom (dt.) 50 DM, Muds (dt.) 25 DM, Masterblazer (dt.) 15 DM Emerald Mine II (dt.) 15 DM Tel. 08868/1309

Verk. A 500, 1 LW, 1 MB, Monitor 1084 S, 16 Originale, für 1100 DM Detlef Heidelberg, Adorfer 1, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig. Battle Isle 50 DM, Dyer 07 40 DM Starbyte Super Soccer 50 DM, Turrican II 40 DM und Power Drift 35 DM Tel. 06392/2539

Verk. Drucker MPS-1550 C für 550 DM, nur 1 x gebraucht, keine Mängel, für A 500 oder C 64, Tel. 09854/1350 (Schuster Joachim)

Tausche Carner-Command, F-16 Combat, Wolfpack gegen z.B. Populous II, Strike-Fleet oder Bundesliga M. Prof., Tel. 02161/644825 ab 19 h

Verk. Amiga-Orig. Birds of Prey, Lemmings, Champions of Krynn, Great Courts II, The Immortal, Loom, Battle Isle, Red Storm Rising Tel. 09921/7284 ab 18 h

Verk. orig. Sim City, Rock'n Roll, Turnit, Demos Winter Starglider II, Xybots, Gauntlet II, Legend of Faergail, Bloodwych I + II, e 30 - 40 DM, Tel. 0911/6312511

*** European Game of the Year ***
Xo! No! More Lemmings (eigenständiges Prg.) 60 DM, Powermonger nur 20 DM, T. Sickert, Kattenberge 38, 2110 Buchholz

A 2000 + Farbmon. + Lernprg. + Spiele + aktuelle Anwendersoft, Maus, Joystick, Bucher, 100% i.O. für 1400 DM, Tel. 07121/40507

Verk. A 500 mit Farbmon., Spielen und Anwenderprg., Lernprg., Maus, Joystick und Fachliteratur alles Top-Zustand, für 990 DM Tel. 07121/40507

Verk. Orig.-Spiele z.B. Larry II und I, F-16 Falcon, Grand Prix Circuit, Kick Off, Indiana Jones a the last Crusade etc. Preise 10 - 40 DM Tel. 0711/140507

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Philips Farbmon., 4 Joysticks, 2 Mäuse, v.a. Soft Bucher, 2 Disketten nur kpl. abzugeben VB 1777 DM Tel. ab 18 h 04382/22017

Verk. Orig. Space z.B. F-15 S.E.I. Battle Isle e etc. Mit tank, Rockmischag Liste anfordern bei M. Beck, Seideweg 24a, 8990 Lnd., auch Klax-Sektor erhalten

Verk. O-imp, Skid Die 25 DM Inter Soccer, Chalk, Kick Off I, 30 DM, Pamelita, Copy Disk 5 DM, Microprose Soccer, Summer Olympiad 20 DM, Plus 10 DM Tel. 0641/87718

Verk. Orig. Battle Isle, Lemmings, March Unit, Europe, Amiga, Monkey Island, Powermonger, Hot Red, tausche auch gg. GB-Spiele Tel. 04402/1844, Malte

Suche Orig. Prg., Bane of the Cosmic Forge, biete 65 DM, Suche außerdem Orig. Heroes of the Lance, Cadaver und Chaos Strikes Back, ngl. günstig, Tel. 06184/3770, Michael

Verk. A 2000, 2 LW, Kick 1, 3, 3 MB, 40 MB SCSI-HD, Stereo-Mon., opt. Mouse + Pad, Orig.-Software, ca. 50 Fachzeitschriften, 5 Joys, Fachliteratur, für 2000 DM Tel. 06027/1403

Verk. ext. 2/8 MB RAM-Box für A 500 (abschaltbar), 4 Wochen alt, NP 400 DM, jetzt nur 330 DM Tel. 06851/70856 ab 15 h (David)

Verk. A 500, Farbmon. + 2 Fachbücher + zusätzliches LW + 1 MB für 1100 DM Tel. 089/4301533 ab 18.15

Verk. 1/2 Jahr alten A 500, 1 MB, F-19, Turrican II, Fusion, Chaos Strikes Back, Uhr, vor 3 Wochen erst überpruft, VB 820 DM Medet auch ab 19 h unter Tel. 0228/616810, Torsten

Verk. Orig. M-1 Tank Platoon, Thunderhawks, F-15 Strikes II, Wild-World u.v.m., auch jede Menge Anl. vorhanden, Achtung, nur von 17 - 21 h Tel. 04551/83710

Bin an neuester Software interessiert, suche deshalb Tauschpartner, kaufe aber auch preisgünstig, Listen an: R. Walter, Bischofswerder Str. 9, PSF 570, O-8060 Dresden

Verk. 22 Originale, suche PD-Prg., die ich in eine PD-Serie aufnehmen kann Tel. 06643/1254, Steffen

Wegen Systemwechsel habe ich noch viele Spiele für den Amiga zu verkaufen, Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/41, A-1120 Wien

Stop! Amiga-Software zu verk., auch gute Demos und div. Anwenderprg., also ans Telefon 0261/805376 (Tommy), 24 h dank AB

A 500, 1 MB, 2 LW Mon. Monkey Islands, Their Finest Hour, Larry I, Zak u.v.m., 2 Joys, Pad, Zeitschriften, 1 Jahr alt, kaum gebr., 100% o.k., NP 2500 DM VB 1999 DM H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahla/Thür

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Zubehör und große Softwaresammlung für 1100 DM VB Tel. 02238/52785

Suche A 500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, Netzteil, eventuell Disk, 100% o.k., an Schma-Dix, Eberstr. 5, O-8609 Witten (bis 700 DM)

Verk. einige (Orig.) Amiga-Soft zw. 5 und 30 DM Außerdem noch für schappe 75 DM Speichererw. 0,5 MB + 1 LW und Action-Replay, Tel. 06151/22317

Verk. Elvira, Buck Rogers Drakken, Lemmings, Rase of Dragon, Heart of China, Bane of the Cosmic Forge (Alles 35 - 60 DM) Tel. 02067/1277

Verk. orig. Monkey Islands (kpl. dt., 1 MB) 50 DM, Larry III (kpl. dt., 1 MB), 70 DM PGA Tour Golf (dt.) 45 DM Alexander Feil Sudelstr. 14 7322 Donzdorf

Verkaufe A 500, Speichererw., Monitor, 2 Laufwerk Maus, Abdeckhaube, 2 Joysticks, Literatur, 4 Orig. (Turrican II, Indy III, Mig 29, Battle Isle), viel Soft, ASM s, VB 1400 DM Tel. 089/428500

Verk. Orig. Eye of the Beholder 40 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Winzer 30 DM, Tel. 0561/518798

Orig. Computerspiele für A 500, wie Monkey Island II, Mad TV, Space Quest u.v.a. Spiele für 15 DM Tel. 0212/23934, Ton

Verk. Drucker StarLine 2 (neuw.) für 340 DM Tel. 06943/2097, Karin-Lutz

Verk. A 500 (1 MB, 6 Monate alt) 2 Orig. Joystick Maus 1, 2 Joysticks, 600 DM V. Krüger, Breitenstr. 34, O 1400 Zwickau

A 500 plus 2 Monitore OVP 2 LW + 6 Top-Spiele, Silent Service II, Railroad Tycoon, Mega Lo Mania, Finest Hour usw., VB 1000 DM Tel. 0714/14720

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084, Maus, 2 Joysticks, 20 Orig. z.B. Larrys, Jingles, Bundesliga Prof. Joys, usw., VHB 2200 DM Tel. 05221/81898 ab 17 h, Murrel

Amiga Soft übergeben, Inlothe R. Wattenhofer, Burgstr. 7, CH-8844 Seppach, Schweiz Fax 055/645074, Tel. 077/931801

Verk. 1/2 KB-Erweiterung für A 500, wegen Flaschen für 50 DM (NP 100 DM), Erweiterung ist 100% Thomas Höfer, Ench-Weinert-Str. 10, O-6500 Gera

1 Jahr alt + kaum benutzt! Amiga m. 1 MB Maus, Joysticks, 200 Spiele, sogar 2 LW mit 3 m-Verlängerung usw., sucht neuen Besitzer für nur VHB 950 DM Tel. 06152/62869

Original zu verkaufen Populous 35, DM, Drakken, Champions of Krynn, Indiana Jones III und Zak MC Kracken, je 40, - DM, Bane of the Cosmic Forge u. Starflight II für 50, - DM, Tel. 09402/6808

Orig. zu verk. Kings Quest I + III, Space Quest II, Manhunter + N. Y., Rocket Ranger, The Pawn, Bermuda Project, Goldgore's Domain für 20-30 DM Tel. 09402/6808, Thomas

Verk. Blasteroids 15 DM, Bloodwych 20 DM Interphase 15 DM, Bandit Kings 50 DM, Immortal 20 DM, Imperium 30 DM, alles orig. Tel. 02662/6455

Verk. die Bücher "Programmieren in Basic", Assembler, Datamat, Know How, Amiga-DOS und den TV-Modulator für 60 DM Tel. 08669/37334, Thomas

Verk. tausche, suche Orig.-Spiele, bevorzugt Strategie + Rollenspiele, habe Battle Isle, Silent II, Bandit Kings, Second Front usw., Tel. 07041/41026

Verk. A 500 mit Farbmonitor, guten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Vokabelfrainer, Fachbüchern, Zubehör usw., alles in Top Zustand zum Preis von 990 DM, Tel. 0751/52057

Verk. A 2000 mit Farbmon., Maus Joystick Fachliteratur, Lernsoftware, Spiele und Prg. alles in bestm. Zustand, Preis 1450 DM Tel. 0751/52057

Verk. 2. LW für A 500, Populous II, Mega Lo Mania und Champions of Krynn, alles 100% o.k., Preis VB Tel. 02852/6550, Alexander

Achtung! Verk. A 500 kpl. mit Farbmon., Mouse und 20 MB-Festplatte für 2250 DM Markus Pfeifer, 5240 Alsdorf, Tel. 02741/22768

Program-Disk Doktor gesucht, dringend, zahle sehr gut Tel 06243/7635, fragi nach Johannes

Verk Games Imperium, Mega Lo Mania, Battle Command, Powermonger, World War 1, Buck Rogers Armour-Geddon, Chaos Strikes Back Verk biling Tel 06146/1236, Christof Hochheim

Verk Cadaver und Turricon II für je 35 DM Tel. 06227/4737 (kein Tausch)

Suche Legend of F., Summer Games, Badlands verk Gunboat 40 DM, Space Ace 50 DM Tel 04361/1238

Verk Cosm Forge, Midwinter II je 45 DM, Dr. v Laas 30 DM, Berlin 1948, Lords of Doom, Logo je 20 DM Sarakon, Gravity, Capt Blood je 15 DM Tel 09281/42917, Wolfgang

Verk Orig - Railroad Tycoon, Tower Fra je 40 DM, Team Suzuki 30 DM Warhead Damocles, Int. Championship Wrestling je 20 DM Tel. 089. 1294167 ab 14 h

Verk. A 500, 1 MB-RAM, RGB-Mon m. BTX-Terminal, 2 Joysticks, Mauspad, 14 Orig.-Games u.a. Larry II, III, Indy III, VB 1800 DM Tel 09632/2274 (Markus)

Suche Org - Spiel Elite, Preis VB Schnell anrufen Tel. 0421/471392

Verk. A500, 1 MB, 2 LW HF-Mod, Joystick, 10 Orig.-Games (R R Tycoon SS 2), 26 PD-Disks, nur 500 DM Tel 0209/25546 ab 15 h

A 2000, 2 x 3,5" 5,25" LW, 3 MB-RAM Mon 1081 PC-Karte, Maus, Joystick und d v Software, Zubehör, um 65 19000 VB, NW 30000 Tel. 0222/5356168 abends (Austria)

Verk Orig - Kick Off II 30 DM, Might & Magic II 50 DM, Falcon + Missionsdisks I + II, 100 DM Suche dringend. The Big Deal Angeb an. Michael Häbich, Adalbert-Stifter-Str 13, 7175 Murrhardt

Verk Originale Formula One, Grand Prix, PGA Golf Rail Road T, Hard Drivin II, Beckertext II Zeitschriften ASM, Power Play, Tel 06131/384821 ab 16h

Verk. 5 Superspiele Crack Down, Unendliche Geschichte, für 100 DM oder einzeln für 25 DM Tel 07162/24454

Verk. A 500, 1084 Stereo-Mon, + 40 Leerdisk, 7 Spiele, 3 Monate alt, NP 2100 DM, für 1200 DM Marburg, Tel 06420/1646 (Manfred und Thorsten)

Verk orig. Cadaver Batman, Z-Out, Missile Command, Label-Print, Slot-Cars, Turbo Out Run, Intromaker u viele Komplettlösungen. Tel 08195/372

Verk. Amiga Orig - Spiele Feary Tale, Falcon, Kick Off II, Player Manager, Eye of Boreholder Sphecal, Bundesl M., Tel 08208/222

Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor + 50 Originale (Populous II usw.), alles 100% O.K., für nur 1299 DM! Verkaufe auch Mega-Drive (neuerwertig) + Spiele für 350 DM (100% O.K.) Tel. 099/7236123

MS-DOS

Verk Monkey Island II, Pirates, Indy 4, Links (Kurse), Railroad Tycoon, Ultima 6, MM 3, Elvira, Spellcaster 101, 201, Tel. 02173/51828 ab 17 h (HoGer)

PC-Orig - Might & Magic III, kpl. dt. (3,5") 70 DM Ultima (3,5" + 5,25") Bane (3,5") je 50 DM Bards Tale 1-3 (3,5") 60 DM, Tunnels - Trolls (5,25") 40 DM zzgl Porto, Tel 05232/71103 ab 17 h

Verk. PC 386-33 mit 4 MB Speicher, 2 x 105 MB HDs, 1,44 MB und 1,2 MB-Floppys, S-VGA Karte, 1 MB bestückt, und S-VGA-Monitor für nur 3000 DM Tel 0531/336833, Holger

Verk oder tausche MI 1 35 DM, GC II 45 DM, Crash Course 35 DM, Swoll 50 DM, suche Larry V. Star Trek Verk Game Boy (109 DM) + Spiele R-Type, Tennis, Castlevania alle je 25 DM (GB + Spiel 180 DM) Tel. 07544/8544

** Achtung ** Verkaufe für PC: Great Courts 2, Mario Andretti, Okolopol, PGA-Golf, jeweils zu 50 DM + NN sowie einige PD-Programme (Anwendungen etc.). Tel 089/6377596 ab 17 Uhr

Verk WC1, Mission I + II, WC II, Sp Op I, Spent Service II, Indy 500, Elite plus, Their finest Hour, Tel 08702/681 ab 18 h

Verk oder tausche Monkey I dt. 25 DM, Crash Cours 30 DM, Swoll 45 DM, Great Courts II 40 DM, suche Formula One Grand Prix, Gunship 2000, Wizzard 7 Tel. 07544/8544 (18-20 h)

Verk, tausche orig. Loom Budokon, Megatr 1, M1-Tank P, Eye dt., Andreth, Pop, Battle Isle, LHX, GL 2, Rise of Dragon dt., Railroad Tycoon, GS 2000, Elite plus, Tel. 08325/368, Martin

Verk. Euro-PC, Hero - + CGA Mon., 3,5"-LW, 570 KB-RAM MS-DOS 3.3, GW-Basic, Works 11 vee 8 Bücher u Spiele, 1500 DM NP verk für 1000 DM Tel 08092/21432, Florian verl

Handscanner GeniScan GS-4500 zu verk., bis 400 DPI, kpl mit Software u Anleitung, 190 DM (1 Jahr alt, Topzustand), Tel 08233/6636

Verk Orig Mad TV 50 DM Civilisation 45 DM, Ishido 35 DM Klax 19 DM Big Business 30 DM, Prom. Lands 9 DM, Sil Service II 29 DM, Krista 19 DM Tel 08761/4442 (Stefan) ab 16 h

Verk Savage Empire 45 DM, Imperium 35 DM, Martians Dreams 55 DM, Wonderand 40 DM Lemmings 50 DM, Command HQ 55 DM, Carmen Sandiego 20 DM Bane 50 DM, Tel 0631/16359, Alex

Suche Wing Commander I + Secret Missions I und II, und Wing Commander II + Mission-Disks Nur Originale gesucht Tel 06043/2913 (Matthias) ab 16 h

Verk Soundblaster-Karte mit Anl. u Stereo-Chips für VB 230 DM (7 Monate alt); Orig - Spiele, Speedball II 40 DM, Power Drift 40 DM Omega 30 DM, Tel 04956/3456

Ale Games, 5,25", zu verkaufen Bards Tale III (dt. Anl.) 55 DM, Spellcasting 201 60 DM und The Magnetic Scrolls Collection (dt. Anl.) 65 DM Tel 07663/3644 ab 17 h

Tausche div. Spiele gg. Indy IV, EOB 1, Gods, Sim Ant, Star Trek Longbow PQ 3, SQ 4, Civilisation, Larry 5, Soundblaster Jan Moncke, Sudeck 6 3014 Laatzen 5 Tel 05102/5589

Suche EGA-Mon. mit zugehöriger Grafikkarte (Raum Frankfurt/M.) Tel 069/514045 16-18 h

Verk PC/XT, 5,25"-LW 20 MB-FP, IBM Col-Monitor, Keyboard DOS 5.0, Marcus L., Fichtelbergstr 25, 8580 Bayreuth Tel. 0921/92808 (VB 850 DM)

Tausche Maniac Mansion gg Monkey Island oder Lemmings oder Indiana Jones III, Tel 09128/8484

Verk. PQ III, dt., VGA, NP 120 DM, um 70 DM und Indy III-Adv., dt. NP 70 DM, um 40 DM Tel. 07475/7554 (Michael Ritter, Staulenstr 10, 7453 Burland ngen)

*** Suche Tauschpartner *** Faustik Peter Krippengasse 8, A 2410 Hamburg

Crash Course 35 DM 1 D Crash Course kpl 70 DM Powerglove 35 DM Mäuslein 35 DM suchte Harmonica Zusatz Diskette Tel 07583/2245 ab 18 h

Verk S-VGA-Karte + (Tausch) Software für AT und XT Steckplätze 24 Next 17 über den derzeitigen Hauptstr 79 8786 Rieneck, Tel. 09351/1646

Verk. Orig Star Trek für 65 DM, 2 Quickjoy 16 DM und Jockey Card 17 DM, Bons Marovic, Verlenweg 5, 7410 Muzingen 4 Tel 07123/21194 14-16 Uhr (außer Do.)

Verk. Star Trek 25th Anniversary Hard Nova für je 50 DM, UGH Lympics, Xiphos, Lost Patrol, Captain Blood, für je 15 DM, Tel 0046/647833, Helko

Tausche Orig. Wing-Commander + Sp. Operations, Knights of the Sky, Monkey Island II dt m ATF I gg Star Trek oder andere. Tel 021355544 ab 19 h

386SX-16, 1 MB, 80 MB-HD, 1 MB VGA, 6 Monate alt Orig. DR-DOS 6.0, Works 2.0, Magean POD MM III u.a., FP 1000 DM Dietrich, Aicht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid Tel 02684/6174

Tausche Orig. A-10 gg. andere Simulationen, verk 9-Nadel-Drucker Peacock D-1013, baugleich MT-81 150 DM Ronald Pulst, Bauernsedlung 1, O-4240 Querfurt

Verk orig verp Flugsim, 40 Gunboat A10-Tank Killer, Air Combat, Das Boot, Red Storm Rising, Last Patrol, je 65 300 Tel Österreich (0)6467/7624 (Herbert) ab 18 h

Verk. für PC (5,25"). Secret of Monkey Island II 55 DM, Team Y 35 DM, Flight Simulator IV 50 DM Komplet 115 DM. Christian Aminger, Tel. 06542/2962

Verk. Orig. Adib-Card + Jukebox, Visual Composer + 10 Disks a 24 Songs + 2 m Kabel für 220 DM Patrick Scharrenberg, Tel. 02151/662968

Orig Beholder II, Monkey II, Buck R II, MM 3 Swoll, Startrek je 60 DM, Indy III VGA, Sim Earth, Bandit Kings, Nobunaga II, Monkey I, Buck I, Air Combat, Command HQ je 50 DM Tel. 07258/8520

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Immortal 35 DM, Star Saga I + II je 45 DM, Star Fleet II 40 DM, Rules of Engagement 45 DM, War of the Lance 35 DM Tel 0209/86381

Verk PGA-Golf 30 DM, Bundesliga M. Prof. 40 DM, Sim City + Populous 30 DM, Wolf 30 DM Indy III 30 DM, Gold Rush 20 DM An Art of War 15 DM Tel 04135/5147298

Verk. Larry V (3,5"), dt. Anl., P-80 Shooting-Star 5,25", Nova 9 3,5" + 5,25", Indy III (dt.), VGA-Vers. 3,5", Mad TV (5,25"), Eye of the Beholder (dt.) Tel 02041/27258 Frank

Op Stealth Loom, Centuron je 30 DM, Sim Earth, Wonderland, Lemmings je 45 DM KQ V (EGA), Larry, Tripe, je 50 DM, Pop 25 DM Indy III 30 DM WC Sec. M I zu 20 DM Tel 07942/3077

Verk Wing Commander 45 DM, SM I + II je 25 DM Tel 05375/1825 zwischen 13 und 14 h

Suche Wallstreet Wizard! Verk div. Org.-PC-Spiele, Joe Montana, Kick Boxen, TV Sports Basketball, Tel. 06403/4580 ab 19 h (Stefan + Jörg)

Verk Monkey Island (Orig) für 60 DM und North & South (Orig) für 30 DM Erik Tittel, Walter-Friedrich-Str 37 O-1115 Berlin

Verk Eye of the Beholder 45 DM, Red Baron 50 DM, Space Quest III (dt. 3,5"), alles Originale Tel 04137/7723 oder 04137/7692

Verk 286er PC, 12 MHz 1 MB RAM, 40 MB-Festplatte, 64 KB-Cache, 3,5" HD, DOS 5.0, Maus, VGA-Farbmom 30-Kil, Police Quest 3, Space Quest 4, VB 2300 DM Tel 0431692 Pasewalk, Neue Bundesl

Verk Originale! Monkey Island II auf 3,5", VGA, kompl. dt., und Silent S II auf 5,25" je Preis 45 DM Tel 06691/23839 20-22 h und 8-10 h

MS-DOS-Orig G 2000, Elvira II, Space Quest 4 Civilisation, Monkey Islands II, Links, für je 50 DM Wing C. II, Silent S II, LHX je 40 DM, evtl. auch Tausch Tel 06356/8594

Suche folgende PC-Spiele: Lemmings, Monkey Islands II, Duck Tales, Indy 500 Elvira I + II, Eye of the Beholder I + II, Andrethi Tel. 07741/66341

Verk Loom Indiana Jones 3 Zak Mc Kracken, Prince of Persia orig m1 v u. Anl., je 50 DM u. Gotsauner Friedrichstr. 15, 8460 Schwandorf I

Osterreich! PC mit Amiga Soft, nur neue Originale Cratisthebe PC Postfach 35 A 1204 Wien

Suche Wa ldrichs mangelte Vers. sowie Armada 2 2 25, Verk oder tausche außerdem Gate way o S-VGA-Karte I + II, Step auer Tel 06529/74

Verk. Soundblaster I + II WC zu 300 DM orig. Lemmings 50 DM WC I, SM I + II 100 DM, Red Baron, LHX für 100 DM alles orig. Preise VHB, Tel. 06134/4615, Christoph

Verk Microsoft MS-DOS 5 Update I VB 300 DM Interaktion Altenminder + 06400/7144 ab 15 h

Mollen! Verk nicht benutztes Modem (300 1200 or 2400 baud, Auto Dial, Auto Answer, incl Soft Tel 02247/63943 Henko DM 200 VB)

Verk Commodore PC-10 II mit zwei 2,25"-LW und Grummon Dazu MS-DOS 2.11 mit GW-Basic, VB 350 DM, Hanjo Tel 0711/455852

Tausche PGA, LSL 5, Terminator II, Iceman, suche Hudson Hawk, Indy 4, Populous 1/2, Laffer Utilities, Winter/Summer Challenger Tel. 0711/495852, Hanjo

Tausche Orig MM 3, Buck Rogers 2, Gateway to the S. F., gg andere Rollenspiele, suche Wizzard 7, Pools of Darkness, nur Originale. Tel. 02274/4822 Rüdiger

Suche billigst Indiana Jones 3 + 4 256 I VGA-Vers., und Specia Forces sowie Links Zusatzdisk Lars Zimmermann, Weid Landstr 211, 5880 Ludenscheid

Dt Vers.: Monkey Island II, Police Quest III, Operation Stealth, Maniac Mansion Red Baron Te 0228/656770 ab 20 h

Verk/ tausche Gods, WC 1, Nova 9, Larry 5, MAD TV, Klax, Rick 2. H. Arens, Tel. 02131/511050

Verk. 30 orig -PC-Games, z.B. Wing Commander I und II, Battle Isle, Bundesliga Manager II, Winter Challenge, Speedball II, Secret of Monkey Island II, E. o. B. Tel 06473/1430

Verk 25 Orig - z.B. Battle Isle, Ultima 6, Speedball II, Bundesl ga M Pro + Zusatzdisk, Immortal, Winter Challenge, A-10 + Zusatzl., Prince of Persia, 4 D-Boxing M U D S, Tel 06473/1430

Verk/ tausche Sim Earth, Starmovik, Strike Fleet, Crash Course Their Finest Hour, Chuck Yeager, Air Combat, Lord of T. Rings Tel. 06406/5866 17-18 h (suche Facon 3)

Verk.: Atari PC 4, 12 MHz, 286er IBM-Computer + 3,5" VGA, Diskettenbox 5,25" + 3,5" CDTV mit Disks und LW Spiele für IBM komp Sim City II Larry III, TV-Sports Football usw., Tel. CH/ 044/22512, Adrian (Preis VB)

Verk. f. 40 DM Monkey, Battle Comm., ATP, WC, Their Finest Hour, SS2 Für 30 DM Lemmings, Crash Course Für 10 DM Stunt Car, Indy 500 Für 50 DM Gunship 2000, Nova 9 Tel 08321/82571

Tausche. Indy III, Ishido, Battle Chess Windows, Leg of Farghail, Take Trip Britain, suche: Elite Plus, Space-Wrecked, Larry, Thunder Hawk, oder andere Tel ab 18 h. 09562/8838

Tausche Red Baron Swoll Jet F. 2, WC 2 M + M 3, suche: Falcons 3, GS 2000, Populous II, EOB 2, Bat 2, Strike Com, Spez Force Star Trek, Elvira II Tel. 09562/8838 ab 18 h

Verk TBird 386 PC 25 MHz 2 MB RAM 50 MB Quantum-Festplatte 5,25" + 3,5", Soundblaster, VGA-Monitor Maus MS-DOS 5.0, Monkey Island II, Mad TV, 12 Mon Garantie, für 2500 DM Tel. 04163/5454 ab 17 h

PC/MS-DOS Habe einige neue Prg. für den PC abzugeben Liste anfordern bei Peter Längauer, Zillenof 7 A-1130 Wien

Bele neueste Software (PD) für PC und Amiga Gratisliste bei Spamer Serge, BP 200, L-3403 Duderange/Luxemburg

Verk. Orig. Startrek 25th Anniv., K-Gen je 50 DM, Eco Quest 35 DM, Eye of the Beholder 1 (dt.) 45 DM Tel. Abends 07064 55337

Verk/ tausche LL 5 EOB2, Immortal, Sim City Castles, Savage Empire, Crusaders, Wonderland, Col. Bequest, Lemmings, suche: Monkey Island 2, Darkland u.a., Tel. 08039/3362 Stefan ab 19 h

Verk. Amiga orig 5,25" 8 MHz 640 KB RAM VGA Monitor 5,25" + 3,5" MS-DOS 3.3 Window Manager 3+4, Top Zustand VB 1500 DM (NP 3000 DM), Tel. 07022-8705, Dune.

Org dt. Anl. M 1 T. Plat. 55 DM, 2 in 1 (Sim City + Populous) S. F. S. 1, 100 DM Monkey Island 45 DM, Oil Imp., Waterloo, Cast-Mast je 40 DM, Kuf Klax, Atomix, Loopz, je 35 DM usw., Tel 04183/2927

Tausche, verk. Originale Monkey Island (VGA), GS 2000, Lemmings, suche Civilisation, WG II, Battle Isle, Railroad Tycoon, nur Originale Tel 05144/1281 ab 19 h

AT-Rechner, 12 MHz, 40 MB-HD EGA-Farbmomitor, 5,25" + 3,5"-LW, Maus, div Software, VB 1800 DM Bard Ruckdäschel, Ursnust 14, 8072 Maching, Tel 08459/6740 ab 17 h

Verk. Orig -PC-Soft, 3 x Mad TV für VB 50 DM, 1 x Monkey Island II VB 60 DM (5,25"), absolut neuwertig (kein mal eingelen). Tel 0461/61265 Hendrik ab 18 h

Tausche Super Soccer: z.B. gg. Wizardry 7 Battle Isle, Civilization od. Populous u kaufe Monkey 12 (dt. + guter Zustand), Heinz Bernold, Oberlirstr 39 CH-4106 Therwil

Verk Monkey II, Wing Commander II und Special Operations 1, sowie It Came from the Dessert, SQ 2, Indy III, Von-Erckart-Str 60, 8000 München 82, Tel 089/4391795

Tausche Orig-PC-Spiele, Biete Monkey Island II (kpl dt.), Loom, kpl dt.), Rise of the Dragon, Eye of Horus usw., suche Beholder II, Heart Indy 4, Willy, Tel 04131/403339

Suche Tauschpartner im Raum München, habe viele Spiele, auch die neuesten Tel 08065. 668, Stefan, rufe auf, eden Fall zurück

Verk. 30 gebr. Orig. für 630 DM, Darunter mehrere Power-Play-Hits Kein Einzelverkauf! Info Tel 089/5804033

Mad TV, Civilisation, Might & Magic 3, Starbyte Supersoccer, je 50 DM, Spirits of Adventure, Invest, je 40 DM Incl Porto Tel 0441/66789

Verk. GS 2000, WC1 + SM1, je 70 DM, 3 D Constr - Kit 50 DM, Power-Basic-Bass 60 DM, HP Newwave 140 DM, Midwinter, Das Boot, Hillsstreet je 40 DM, div HB Tel 04522/60211

Verk. Spiele aller Art z.B. Space Quest IV 70 DM und Monkey Island I (256 Farben, dt.) 55 DM Tel 06806/7283 oder 0681/53355

Verk. Fort Apache, W. Commander II, Kings Quest V, Sim Earth Ultima 6 UMS 2, alles orig., zu je 65 DM Tel 0731/63124, Alexander

Verk PC-Orig., SQ IV, PQ II (VGA) je 50 DM, Covert Action 50 DM Berlin 1948 40 DM Star Trek, Football Manager, je 30 DM Tel 05593/609, Carsten

Verk AT 286/12, 2 x 20 MB-FP, 5,25"-LW, VGA, Multisync-Monitor, NP 1500 DM, Soundblaster, Drucker, Joystick 40 MB-FP zum Einbau, jede Menge Soft: 2300 DM VB Tel. 069/674101 ab 19 h

Löse Spielesammlung auf: 40 Super PC-Games zw 30 und 50 DM, z.B. Ultima 6, Jettfighter II, Command HQ, Intruder usw., gepfl. Originale Tel. 069/674101 ab 19 h

ST und PC-Soft, Orig. günstig abzugeben, Liste gratis anfordern bei H. Huber, Valenting, 11/2/2, A-1238 Wien Österreich

Suche zuverl. Tauschpartner 3,5" oder 5,25"-Disks. Simulaten, Strategie u.a. Verk. Orig. Sim Earth PQ 3, FOTI, Comm HQ, Mig 29, Jettfighter II Tel. 04551/83710 von 17-21 h

Suche dringend UMS 2, Rise of the Dragon (dt.), Battlehawks 1942, Shuttle u.a., auch Tausch, jede Menge Anl. vorhanden, Tel. 04551/83710 nur von 17-21 h

Tausche Arthur, Battle Isle, Invest, Masterblazer, gg. Indy 4, Elite + Loom, Elvira 1,2 oder Arcade Tel. 06679/6427 ab 18 h (nach Markus fragen)

Verk Monkey Island II, Beautiful, Death, Track, Omnigrim, Ghostbusters II, Crash, Courts, Kings Quest IV, Dr. Brain, Krista, Centurion Tel. 0711/362101, Benjamin

AT 386SX 3 MB-RAM IBM-komp., 40 MB-HD AT-Bus, FD 1,44 und 1,2 MB, VGA, Birds (rm) (mono), Farben als Schattierungen Cherry-Tastatur, Maus, 1640 DM Tel. 0631/61867

Verk PC-Orig. Eye of the Beholder 1 + Kpl.-Lösung (dt.) 60 DM Populous 1 30 DM, Indy III Arcade 45 DM Suche Links + Zusatz- Kurse Beholder II Elvira II Tel. 05706/2957

Vergebe meine Orig.-Spiele zu Top-Preisen Info bei ICS-Crew PF 58, A-1107 Wien

Verk. Ultima VI, Railroad T., Wing Commander, Might & Magic III, Bard's Tale II, Bundeslig M Pro für je 40 DM Tel. 07931/44661 und 43922

PC 386 DX, 4 MB-RAM, 40 MB-HD, VGA 16bit Soundblaster, Maus, Joystick, VB 2500 DM incl. WCII, Farbmonitor für 500 DM, Marko, 0231-858306 (ABV)

Verk Beholder II 50 DM, Uncharted Waters 45 DM, Western Front 40 DM, Carmen Santiago 30 DM Tel. 05251/730429 ab 17 h

Verk für PC Civilization, Starflight II, Sirent II, Spellcasting 101, Cardinal of the Kremlin Dragons Breath Warlords, Tel. 07121/550468 Thorsten

286er AT, 1 MB-RAM, 20 MB-HD, 5,25"-VGA-Karte+Mon., SB V 2.0, 200 DM VB WC, Lemmings, je 40 DM, EOB II 50 DM, Monkey 30 DM, N. Ulbrich Kastanienweg 7, O-4351 Bernburg

Verk KQ I-IV (EGA), F-15 II, TD 3, R & C I, Lemmings Logical, Their Finest Hour, 20-40 DM Mo-Fr 18-19 h, Tel. 07191/57510

Verk Police Quest III 65 DM, Boulder Dash II u. Out Run je 15 DM, Joe M. Football 50 DM Xenon II 40 DM, Tel. 02235/73429

Verk bzw. tausche Orig.: WC2 Larry V, M & M 3, M 1 Ultima 6, Beholder, Finest Hour, Stefan Brigg, Am Stepprathel Hof 46, 4052 Korschbroich 2, Tel. 02161/672974

Verk Adlib-Composer mit Jokebox, 2 sehr gute Vokabeltrainer, 2 Aktionsspiele, Indy III, Bundesliga Manager und Conquest of the Longbow Näheres unter 0221/5461914

Stop! PC-Soft zu verkaufen, auch gute Damos und div. Anwendungen. Also ab ans Telefon: 0261/8053767 (Tommy) 14-22 h persönlich, sonst Anrufbeantworter

Suche Tauschpartner für IBM-PC, Schickteure Liste an Srdan, PF 1515, 5030 Hurth (Verk. mgl.), Fax 02233/76976

Verk Wing Comm I + II, Sec M I + II SQ 1, Monkey Island 2, EOB 2, je 45 DM bzw. 20 DM Andre Superspiele auf Anfrage (auch GB) Tel. 089/305883

Windows Shareware-Spiele (28 St.) gepackt, 1 HD, 3,5", Schach, Tetris, Pipemania, Backgammon, Lander, Dame, Rubcube u.v.a., Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 90

100 Spiele, Utilities etc. 170 DM, Antivirenpack 50 DM, 27 Schachprg. 130 DM, Horoskop, Biorhythmus 50 DM, Schachbar Tel. 06483, 7292 Dr. B. Weil, Hohlweg 1 a. 6251 Selters 2

Verk PGA Golf Course-Disk 30 DM Elvira dt. 50 DM, Heart To China 40 DM, Savage Frontier 40 DM, Rings of Medusa 40 DM, Wasteland 30 DM, Die Kathedraie 50 DM Tel. 06131/320994

Tausche The Legend of Robin Hood, H of Ch., Air Combat, M.U.D.S., F-15 II, Desert Storm, Loom gg. Indy 4, Wizardry 7 Cadaver, Beholder II, Elvira II, M & M III Tel. 07673/7203

C.Y. Air Combat, Corporation, Cnnewave, Kathedraie, Genghis Khan, Lempereur, Les Manley II Magnetic Scrolls, Martian Memorandum Maupiti Isl., Mega Fortress, SS II, TD 3, je 50 DM Tel. 07231/26636

Verk. Populous, Eye of the Beholder, Wayne Gretzky, GC 2, Joe Montana Football usw., suche Sportspiele und Wirtschaftssimulationen, Tel. 06403/4580 (Jörg/Stefan)

Orig. Falcon 3.0 60 DM, Thunderhawk 60 DM, Knight of Sky 60 DM, Mig-29 M 60 DM, SU 26 40 DM, Jettfighter 40 DM, hochwertiger Joystick (NP 90 DM), für 40 DM Tel. 07664/528

PC-Orig. Return of Medusa, Star Trek Buck Rogers, Pools of Darkness, Eye of the Beholder II Tel. 06421/31138

Verk für PC Indy III, VGA, neue Vers., 60 DM, Red Baron dt. 55 DM, Starflight II 35 DM MM III 55 DM Verk. oder tausche auch für Mega Drive, ToeJam and Earl zu 70 DM Tel. 09923/1919

Verk. 9 Spiele für nur 170 DM z.B. Battle Isle, Police Quest III, Great Courts II, Harpoon Winter Challenge u.a. Tel. 08669/37334 Thomas

Verk. oder tausche Orig. Quest for Glory II für 40 DM u. Börsenfeber für 30 DM, suche Rise of Dragon und Hearth of China, Tel. 07240/4870 ab 14 h

Verk Warlords, Monkey Island II, Beholder II, Gateway to the Savage Frontier, Imperium, Suche Buck Rogers II und Indy IV, zahle gut (auch Tausch), Tel. 09191/15106

Verk. Orig. Willow, Circus Attractions, für je 20 DM Crash Course und S 101 für je 50 DM Vette 30 DM, The Terminator 70 DM, G. Beaulieu, 5300 Bonn 3, Muldorferstr. 79

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon Evil Kauf, nur Originale Tel. 06190/2303

Verk. Handyscanner GS 4500 mit Software 5,25", Steckkarte und Handbucher (engl.), zusammen für 280 DM, Tel. 09331/7249 ab 17:30 h, Oliver

Verk Original Indiana Jones IV für VB 120 DM Tel. 089/3163780 (Bastian)

Verk Orig.-PC-Spiele wie z.B. Wing Commander II, Turbo Out Run, Block Out, Deathtrak, Strider, Covert Action, Harry Davidson, GIF-Bilder, 60 MB SB-Soft Tel. 0208/675021

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon Evil Kauf, nur Originale, Tel. 05190/2303

42 MB-Festplatte (Seagate AT-Bus) 250 DM VB Buck Rogers II (engl.) 45 DM WC 2 Speech 20 DM, WC Op 2 zu 25 DM suche und artet Waters Chess 3000 Star Trek Te. 06361/873 Carsten

Tausche Beholder 2 BMP Genship 2000 Monkey Island suche Wizardry 7 Wing Commander Might & Magic II Sirent II Tel. 08345/1792 Patrick

Verk Schneider AT 286 20 MB HD 1 MB RAM, 3,5"-FD Super EGA + Monitor, Maus, Joystick 2 x Joystick disk + analog, HB (dt.), VB 1600 DM Tel. 089/805613

Verk Silent S II 50 DM, Railroad T. 50 DM Amber Star 50 DM, Return of Medusa 40 DM Super Soccer 50 DM, äres in dt. und engl. u. Immortal, Shadows of the Beast je 25 DM Tel. 07361/69507

Achtung, Knüller!! Billigst Knights of the Sky 50 DM, SD I + III 60 DM, Ultima VI 60 DM, Works 1 0 99 DM Test Drive II 45 DM, nur Originale Tel. 089/805613, Alex

Verk Eye of the Horus (5,25") 20 DM Night Hunter (5,25") 35 DM, (nur CGA + Tandy), The Simpsons (3,5" & 5,25"), orig. verp., 60 DM, je incl. Porto Tel. 08053/2624

Biete Orig., Logical, Midwinter I, Chips Challenge, a 45 DM Cloud Kinkd Marble Madness a 20 DM, Tel. (Matthias) 0511/454826

Verk. Video Seven VGA-1024-Karte (Blig) Tel. 08206/222, Markus

Verk Orig. GS 2000, It came from Desert, Swoll, W. Beamish, Elvira KQ 5 u.v.a. einfach Liste anfordern bei: G. Degan, Rob. Waiser-Str. 9 CH-9100 Hensau

Suche dt. Spieleanleitung für Eye of the Beholder, Battlehawk 1942 F-16 Falcon, 688 Attack Submarine, suche Pirates n dt. für 40 DM Tel. 05191/14222

Verk. meine gesamte Shareware für 2 DM/ Stück, nur ausgesuchte Programme, Liste gg. 1 DM von Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1 (auch Originale)

Atari ST

Atari ST Orig. Elvira 44 DM, Future Wars, Kult, Masterblazer, Pipemania, Ghost n Goblins, Light Corridor, je 24 DM zzgl. Porto, Tel. 05232/71103 ab 17 h

Verk. Atari 1040 STFM, Monochrom-Monitor, Maus und Indy III-Adv. (alles 100 % o.k.), alles für nur 1000 DM Tel. 06581/4265

Verk Atari 1040 STFM Farbmonitor 2,5 Monate alt viele Spiele, Joystick, Maus VB 900 DM Tel. 09793/9697, Sebastian Müller, Reichenbacherstr. 15, O-8732 Mönnerstadt

Orig.-Spiele Atari ST Blue Max (Acas of War) 45 DM, Monkey Island I, Nightshift je 35 DM, Volker Großmann Tel. 02242/4255

Verk Startrak, Elvira Wings of Death Musikprg. je 35 DM Xenon II in Günst. pje 25 DM Textverarbeitung Kalkulation je 30 DM zusammen nur 250 DM 34 Spiele 450 DM Liste v. C. Grolsch Inwenden 12, O-4101 Oppn-Halle

Verk. Lynx mit 5 Spielen und Netzteil für 160 DM Wolfgang Schönn Grunest 4 437 u. Marl

Atari ST 500, 1 MB, sämtliches Zub. Maus, Joystick, Floppy, PC-Disk, Wert 450 DM z. B. A. meier ST R I OS Paar alles zus. für 500 DM Philips TV Mon. (12 MHz alt) 250 DM Tel. 07361/61507

Verk 11 Orig. Spiele Gods Cadaver The Immortal Fluch Switchblade X-Out Strider Arborea Ranger, Dragon Spirit usw. für 150 DM + Porto Tel. 07473/6728 Patrick

Verk Orig. für ST F 15 + Powerman usw., suche auch Formula GP Schreibm. an R. Spielmann Sandeustr. 18, CH-8606 Greifensee Tel. 01940/526

Verk Atari ST mit einigen Orig.-Spielen (Turboan II, Switchblade u.a.), Disks, Box, SW-Mon. für 599 DM Tel. 0911/5075220 18-20 h

Verk E. 30 DM Witzba 20 DM und ST Karte 10 DM, suche Dungeon Master und Chaos Strikes Back (beides dt.) und Switchblade II, auch Tausch Tel. 06347/8368

Verk. Atari Mega ST1 (1 MB RAM) + SM 124, Maus, Farbmonitor, über 50 Orig.-Spiele Tel. 089/766086 (Tobias) ab 15 h

Atari 1040 STFM + SM 124 + Maus + 17 Orig.-Spiele + Engl.-Lernprg., orig.-verp. + Zub. für VHB 880 DM Tel. 06150/51694 (nach Martin fragen)

Tausche Indy III, Nam, Project Prometheus, Zak MC Kracken, suche Pirates, dt., Panza Kick Boxing, Kings Quest 4, Railroad Tycoon Police Quest II Tel. 09346/476

Atari 1040 ST + Mon. SM 124, Touch & Turn Stender, Maus, 8 Orig.-Spiele für 1200 DM, handle auch Tel. 0212/870189 ab 18 h

Verk. für Atari ST Kings Quest I, II, III, Future Wars, PAC-Mania und Kick Off II, alle ab 30 DM Tel. 00352/359107

Habe einige neue Programme für den Atari ST abzugeben, Liste anfordern bei Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Verk Atari ST + Megadrive-Software (Orig.) Schreibt an, Marcel, P.O. Box 365, NL-63400 A.J. Heeren/Holand

Verk ST-Orig. Space Quest II/III, Monkey Islands, Midwinter II, Night Shift, Their Finest Hour u.v.m., mit Orig.-Verp. u. dt. Anleitung, Tel. 09331/1746

Verk Atari ST-Zubehör Teac-LW (SF 314-kompatibel), 100 DM, Software (vor allem Orig.-Spiele) 720 KB internes LW für 50 DM Tel. 06321/30367 (A. Gaviano, Enggasse 79, 6730 Neustadt)

Verk Atari 520 ST mit Farbmon. Diskettenflocher Joystick, Spiele und Lernprg. für 500 DM Gera d. Schönbrunn Fasanenweg 9, 7175 Vellberg

Verk Orig. Fußball-Manager + Cosmic Plate + Charlot/Wraith + a. Spiele, Callmat Games usw., Melder bei Te. 05520/2283 (14 15 h) Christian

Verk PD-Spielerliste je 1 DM RP bei N. Selmerwiese Am Königsdamm 68, 5163 Langenwehre

Verk Mega ST II mit integriertem 52 MB-Festplatte, orig. Org.-Games, oder 1 x JTP 1 x Textverarbeitung und Date. Prg. für 1500 DM California Games (Lynx) 20 DM Tel. 02922/52527

Verk gebr. Atari ST 520 + Maus, Mon. (sw) 20 Disks 70 q (Turkane) + TV-Kabe VB 500 DM Oliver Scholz Bahnhofstr. 121 O-6511 Hainzitz

ST- und PC-Soft (Orig.) günstig abzugeben, Liste gratis anfordern bei H. Huber, Valentingasse 11/2, A-1238 Wien Österreich

Verk Atari ST-Spiele (Orig.) für je 30 DM, Liste anfordern gg. RP von Jörn Deichen, Goethestr. 4, PF 16-06, O-2380 Barth

Atari SC 1224-RGB-Color-Monitor neu, Incl. Monitorkabel, Verlängerung und Monitor-Umschalter, für VB 400 DM Tel. 02151/302122 nach 17 h

Amberstar 65 DM, Turrican II 40 DM, Zynaps 10 DM, Pandora 15 DM, Xybots 30 DM, Flood 35 DM, Cadaver Payoff 40 DM, Xenomorph 25

PC-Engine

Suche PC-Engine-Games Bomberman, Parol Stars, Parodius, Devil Crash, Harris, Gate of Thunder, zahle gut Verk. Spiele, tausche auch, biete Joypads Tel. 02156/8193

Suche für PC-Engine Aeroblast, Bonk I und II, Devil Crush, Nektaris, Formation Soccer, zahle max. 40 DM pro Spiel Tel. 06264/398, Gernot

PC-E (RGB) 6 Spiele, Nektaris, Son Son II, WC Tennis, Tiger Heli, W. Shot, Sokoban oder tausche gg. Super Famicom Tel. 04533/1854

Verk. Puzznic, PC Kid I und II, Bonze Adv. und andere an Meistbietenden Tel. 04841/81935

Verk. Heavy Unit, Young Master, Drop Rock, Wataru, Dragon Boy, Tiger Road, zus. für 120 DM Tel. 0531/604307 (nach 18 h)

Verk PC-E-Cards an Meistbietenden (Form. Soccer, Splatterhouse, Human Wrestling, W.C. Tennis, Tiger Heli, R-Type I, Legend Axe II, Darius Plus usw.), Tel. 0221/844726 bis 20 h

Suche PC-Engine mit 2 Spielen, biete Gameboy mit 5 Spielen und 100 DM in bar, Verk. Mastergear- und Master System-Spiel, Preis VB Tel. 07142/64761

Tausche PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (PC-Kid II, Son Son II, Mr. Heli, Jackie Chan, Tiger Heli) + 50 DM gg. Super Famicom oder verk. für 500 DM Tel. 0711/763333, Denis

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk., tausche, kaufe PC-Engine-Module, Suche bes Devil Crash, PC-Kid II, Splatter House, kaufe auch ganze Systeme auf, Tel. 04521/71497 (Andreas) ab 17 h - 22 h

Suche PC-Engine und PC-Engine GT, auch def., kaufe auch ganzen Bestand Tel. 0821 487608

Verk. 1 PC-Engine Kickball 30 DM Wonderm 30 DM, TV-Sports Football (Ratität) 50 DM, Final Zone II-CD 50 DM, Legend of Dekoboko (Autor. f 5 Pers.) CD 50 DM Tel. 05681/3357

Gg Höchstgebot, Parodius, Final-Match Tennis, Dragon Sabre, Hana Nakataka Splatterhouse, Adventure Islands, Gomola Speed, S.C.I., Christian Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen

Verk. Super Grafik (RGB) + Color Booster Kabel, 5-Player-Adapter, 2 Joypads, 13 Games, z.B. Battle Ace, Son Son II, Heros Legend usw., Pr. 960 DM VB Verk. auch Core Grafik + Color Booster für 200 DM Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Super-NES, Gamegear, Gameboy Neo-Geo, Lynx, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Tausche Sega MD + Ghouls Gost gg mind. 3 gute PC-E-Spiele, z.B. Gradus, Gunhed, Parol S. oder 5-Spiele Dragon Spirit + Stick Suche immer Games Uli, Tel. 0981/86975

PC-Engine, Mega Drive, Neo Geo gesucht + Spiele auch Verkauf Verk. außerdem Lynx + 5 Spiele, Thorsten, Tel. 02872/7376 donnerstags von 14 bis 18 h

Verk. Parol Stars, Final Match Tennis, Devil Crash, Splatterhouse Spriggan PC Kid I R-Type II Adren Gagea 88 Darus u. gg Gebot Tel. 05121/512725 Klaus

Verk. PC-Engine, 6 Cards (z.B. Son Son II), alles 100 % o.k., VHB 300 DM, Tel. 08161/81315

Verk. an Meistbietenden Dragon Spirit, Tiger Hell, Final Soldier, Neclans, Gun Hed, PC-Kid I, auch einzeln, Tel. 0931/409742

Tausche Game Gear mit 6 Spielen und Master System II mit 3 Spielen Beide kein halbes Jahr alt gg PC Engine CD LW mit 2 Spielen Tel. 02685/1864 ab 7 Uhr

Verk. 25 PC-E-Spiele! Top Games + Odes! Gunhed, Dragon Spirit, Formation Soccer, 5-Player-Adapter, Joysticks usw., Tel. 08208/222, Markus

Wer verk. seine PC-Engine Duo (3.0)? Suche noch Devil Crash, W-Ring, Raiden, Aero Blaster, F. Zone, Rainbow Islands, Shanghai, Puznic Splatterhouse, Teins Skweek Dragon, F. Soccer, zahle gut, evtl. auch Tausch gegen MD- + SF-Module Tel. 08677/64397

Master System

Verk. Master-System II und 2 Joypads u. Hang On für 100 DM, Alter Burger für 60 DM, Enduro Racer für 25 DM, Spy vs Spy für 40 DM, F-16 Fighter für 40 DM, Tel. 05241/83093

Verk. Master System mit Joystick + Joypad u. 4 Spiele (Go-Volius, Space Harrier, Alex Kidd Hang On) für nur 220 DM, NP 450 DM Tel. 05137 77013

Verk. Masters, P-store 12 Spiele (M Warriors, Rocky Ramto II usw.), 3 Joypads für 43 DM oder tausche gg. Famicom + 145 DM Suche TomJam & Earl, Tel. 09721/58297

Verk. Master System mit R-Type, Rambo II, Wonderboy III, Rastan usw. für günstigst 350 DM, Tel. 09134 1868 ab 18 h, Dominik, verl.

Verk. oder tausche Mir Warriors, Ph. Star, Y's Suche G-Axe Warriors D Duck Astenx Sonik, Tel. 06036 3338

Verk. SMS mit Pistole und 8 Games, habe Sonic, Monopoly, Double Dragon, Wonder Boy, Space Harrier und 3 weitere günstig abzugeben, Tausche MD-Spiele, Tel. 04532/8675

Verk. Master II zum Sonderpreis von lächerlichen 450 Mäusen mit, Alex Kid in Miracle World, Ult. 4, Sonic und Fantasy Star, Tips und Tricks, 2 Joypads, Ac-Adapter, Tel. 069/346113

Mega Drive

Verk. Mega Drive Module Spider Man 40 DM Quack Shot 60 DM Wonderboy III 35 DM S Shinob 60 DM Crack Down 30 DM G Heine-mann, Tel. 05601/3805

Tausche MD-Module Ghostbuster, Tick Tracy u. After Burner II Su. Budokan T. 09134/5004

Verk. Mega Drive-Module 688 Attack Sub 80 DM, Junction 40 DM, Fantasia 50 DM, Dino Land 40 DM Fire Mustang 30 DM, Ghostbusters 35 DM G Heine-mann Tel. 05601/3805

Mega Drive Wer tauscht? Biete Shining in the Darkness, suche Might und Magic Tel. 02133/63631

Tausche MD-Games, suche B. Rogers dt., Wonderboy 5 dt., Kid Camelion, Cal Games, S Fan Zone usw., habe Streets of Rage, PH 3, Tojam, S. o. Vermillion, Sonic Tel. 04221/23123 ab 18 h

Tausche Last Battle gg. Moonwalker, Streets of Rage oder Golden Axe II, bitte nur für Europa Mega Drive Tel. 0551/63617

Verk. für Segas CD-ROM Sol-Freace und Ear-nest Evans, zus. ca. 150 DM, Tel. 07164/5013 Frank

Verk., tausche, Speedball II (RGB), Herzog II, Altered Beast, Word Cup Italia 90 u.a. Suche, kaufe, Kid Chameleon, EA Hockey CD-ROM, S off Road, Bareknuckle, Tel. 04532/8675

Verk. Sonic (dt.) für 70 DM Castle of Illusion 40 DM, Shining in the Darkness (dt.) für 90 DM, suche Warsong, Tel. 0631/16359

Kaufe, verk., tausche, Mega Drive-Module, suche auch Game Gear-Module wie z.B. Donald Duck Game Gear Wars, Master Gear und Galaga 91, Tel. 05725/7488 (Nils)

Verk. MD (neuw. + 2 Joypads) u. 26 Spiele, Preis VB (auch einzeln) Tel. 089/6802542 Tobl ab 18 h

Biete Mega Drive-Games z. B. Quackshot, Road Rash, Shadow Dancer, Dick Tracy, Sonic EA Hockey, Moonwalker usw., suche Columbus u. Ishido, tausche auch Tel. 02156/8193

Verk. Alien Storm dt. für 80 DM o. tausche gg. Mickey I, Quackshot, F22 Interceptor, suche Game Boy Wars, Jens Scheuffer, Gefüßitzer Str. 46, O-4900 Zeltz

Verk. Boxen (dt.) 50 DM, S. League + J. Madden ohne Hüllen, zus. 69 DM, NHL-Hockey 69 DM, White Ch. 79 DM, P. Star! 75 DM, suche 160 DM EA Hockey, B. Knucke usw. Tel. 09721 58297

Verk. div. Megadrive-Module (ca. 80 St.) von Sonic bis Quackshot, Mädel auch bei Werner, Tel. 02861/7381 nach 18 Uhr bei Frank, Tel. 02861/4462 nach 19 h

Verk. MD (PAL-Import) + 9 Spiele (Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Shining in the Darkness, Quackshot, u.a.) für 650 St. 775 DM Tel. CH 06132/12749, D 004161/3212749

Verk., tausche Mega Module z.B. Shining Phantasy Star II + III, Fantasia, Madden 92, Winter Games, Populous, Faery Tale usw., Tel. 02102 2775 ab 18 h (Michael)

Verk. MD-Spiele Gynough Aeroblaster Du-virash, Barn Knuckle, Thunderforce I, z.B. 65 DM, Helirite, E-Swat, z.B. 45 DM, Außerdem ein RGB-Kabel für MD-1084 S. zu 25 DM, Tel. 08259/622

Schweiz! Suche Tauschpartner habe Super Famicom, Mega Drive mit CD-ROM, verk. auch Nintendo-Spiele, Tel. CH 058/216025, Dt. 0041/56216025 (Severin verl.)

Verk., tausche für MD, Populous, M.M., Phant. Star III, suche Might und Magic, Quackshot, Warsong, Kings Bounty oder Super Famicom, Tel. 04533 1654

Suche für MD die Spiele Wonderboy 5 (dt.) für 50 - 80 DM VB und Sh. in the Darkness (dt.) für 60 - 90 DM VB, Tel. 02158/2258, Am Schatten-ben 23, 4155 Grefrath I

Verk. für MD A.C. Power Stick 80 DM, Module Buck Rogers 80 DM, EA-Hockey 80 DM, Sh. in the Darkness 90 DM, Jon Madden 70 DM, Phoenix 60 DM, suche Wonderboy 5 (dt.) Tel. 02556 1319

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module, Tausche, kaufe auch Module, Forderte eine Liste (Porto) Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Verk. für SMD Module: Starflight, Shining in the Darkness, Buck Rogers, Faery Tale-Adventure zu je 100 DM, Tel. 05194/2766 Mo-Fr, ab 18 h

Tausche oder verk. Golden Axe, Ghouls'n Ghost, habe auch von Nintendo Super Mario II und Simpsons, Tel. 0561/497994, Thorsten, verl.

Verk. MD (jap.) Netzteil S-Wal Kabel Joypads RGB Monitor Thunderforce II Magica Hat für 450 DM VHB Tel. 06134 54615 Frage nach Christoph

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module, Tausche, kaufe auch Module, Forderte eine Liste (Porto) Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Schnell!! Suche Afterburner II, zahle bis 50 DM Suche auch Super Hang-On bis 30 DM, Tel. 04892/926, Jan

Verk. Rambo III 40 DM Castle of Ill., 40 DM John Madden-Football 45 DM, Truxton 28 DM Marc Held, Lautenthalstr. 6, 3300 Braunschweig

Verk. Starflight 100 DM oder tausche, Kaufe und tausche Famicomspiele aller Art, sowie Gameboy, Megadrive, Amiga, NES, Markus, Tel. 09264 1462 ab 20 h

Tausche NES kpl. mit Super Mario I, II, III, kaum gebr. gg. SMD (RGB) mit 2 Sp. elen (M. Mouse, Musha Aleste o. a.), suche SF-Spiele, Tel./FAX 08505 1535 Jan

Suche Alien Storm, biete 50 DM, Tel. 0211/592543, Wolfram Bange Buttgenweg 14, 4000 Düsseldorf 11

Verk. Golden Axe 40 DM, Arddiver 35 DM Zany Golf 40 DM, G. Ghost 60 DM u.s.w. für Mega-Drive Suche für PC-Engine Paras. St., Pin. Match Jacky Chan, zahle 50 DM pro Spiel, Suche Super NES bis 350 DM + Neo Geo bis 500 DM, Tel. 0511/462030

Verk. Shining in the Darkness für 80 DM, Sonic für 70 DM und World Cup Soccer für 60 DM, Tel. 0431/735052

Verk. Super Hang On (neu) f. 50 DM oder tausche gg. anderes MD oder GG Spiel gg. mit Zuzahlung Tel. 07732/6400, fragt nach Tobias

Verk. Mega Drive (dt. Vers.) mit 5 Superspielen (Populous, Starflight etc.) für nur 400 DM Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen (Tel. angeben)

Schweiz! Tausche Games, suche Golden Axe II, Winter Cha. Pit Fighter, Double Dragon II, Michael, Jädwig, Buchenstr. 60, CH 4142 Münchenstein, Schweiz, Tel. 061/466353

Kaufe, tausche, verk. Mega Drive-Module u. Master S-Module, kaufe auch ganze Spielbestände + Konsolen auf Suche CD-ROM, Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. Mega Drive Multi + 6 Spiele + 1 Arcade-Stick NP über 1000 DM, VKP 650 DM VB, Spiele, Shinobi, TF 3, Element M, Tel. 06021/48401 Holger ab 17 h

Tausche verk. 20 Master- 14 Megadrive Module günstig, Lightphaser 50 DM Österreich, Tel. 07732/3774

Verk. oder tausche Sword of Vermillion, Thunderforce III, Attack Sub, Rambo, G-Loc für GG, Tel. 09231 92496

Mega Fans aufgepaßt! Ich tausche Super Shinobi, gg. Str. o. Rage o. G-Axe II, verk. F22 (US) für 70 DM u. WC Italia für 50 DM, Tel. 05531/5236

Tausche, verkaufe alles, was mit Neo Geo + MD zu tun hat, Auch handle ich mit ganzen Konsolenbeständen 100 % o.k. Tel. 0421/391352, Mo - Do von 21 h - 21:30 h, suche Tiger Hell

Verk. MD-Module S. Thunder, Thunderforce II, A. Beast, Rambo I, zus. für 100 DM, Tel. 06131/677726

Verk. oder tausche Golden Axe I, Spiderman, auch da für Winter Challenge, Roadrash, Devil Crash, Elemental Master, Super Hang On, S. Monaco GP, evtl. auch Kauf, Tel. 05206/4133

Schweiz! Wenn du ein Mega Drive hast, bist du an der richtigen Adresse, Habe 130 Mega-Drive-Spiele, Nur Schweiz, Tel. 0617/112381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Software für Megadrive und Mega CD z.B. Sol-Freace, Sfr 70 (CD), Dev Crash, Sfr 70, Gynough für Sfr 55 etc. Tel. 0041/0434 12264

Verk., tausche MD-Spiele u. SF-Spiele z.B. Quack Shot, Immortal, Darus, JM Football, Phoenix, Herzog I, Aleste, Ph. Star II, Aero Blasters, T. Force III, S. Ghost, F. Fight, Tel. 04121/72582

Schweiz! Verk. Mega CD-ROM + 3 CD Games (Heavy Nova, Ernest Evan, Sol-Freace) für 870 Sfr, alles neuw., ca. 3 Wochen alt, Tel. 061/712381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Spiele für Magic Drive, habe 130 Mega Drive-Games im Sortiment, Verk. nur in der Schweiz, Tel. ab 18 h: 061/712381, Roger

Schweiz! Verk. für Sega M. Drive Mickey M. Shadow Dancer S. Basketball Bonanza B., Tel. 041.493753 von 12 - 13 h bzw. 18 - 20 h

Verk. Sega Mega Drive (Jap. Engl.) m. 2 Joypads u. 5 Sp. eien, z.B. Aven Storm (NP 600 DM), für 300 DM, Tel. 02307/6410

Kaufe, tausche und verk. MD-Spiele, Tel. 0451/301703 Diese Anzeige gilt fürs ganze Jahr

Verk. Megadrive + 2 Joypads + Arcade-Power-Stick + 9 Module (Quackshot, Sonic, Streets of Rage, Gaiars, Mystic Defender...) für VB 680 DM, Tel. 02151/700741, Marco

Verk. Sega Mega-Drive, 20 Spielemodule, Game Gear-Module für Nintendo, PC-Engine, alles fast neu, Verk. SM I, Tel. 0431/641670

Tausche, kaufe, verk. MD- und Super Famicom-Spiele, Verk. außerdem 2 Battapads + 5-Player-Adapter für PC-Engine, Tel. 06221/707884 von 14-15 h od. ab 20:30 h

Verk. Mega Drive-Module: Musha 50 DM, Gynough 50 DM, Mickey I 40 DM, DY-Boy 40 DM, Lak vs Cel 60 DM, Outrun 40 DM, Philipp Brüsewitz Westring 426 2300 Kiel 1, Tel. 0431/86922

Suche Mega Drive-Games (neue + alte) und Super Famicom-Games, sowie Neo Geo-Grundgerät + Spiele, tausche oder verk. auch Engine-Games Suche Arcade-Power-Stick, Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles für Mega-Drive, PC-Engine, Famicom, Super NES, Gamegear, Gameboy, Neo-Geo, Lynx, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. (z.B. F.P.) o. tausche E-Swat 30 DM, Mag. cal Hat 40 DM, Thunder Blade 55 DM, S-Real-Basketball 60 DM dt., suche Truxton jp für 40 DM, Me del auch unter 09231 8497

Verk., tausche, suche Spiele für das Megadrive- und Master-System, habe z.B. Thunderforce II, Super M. GP, Super T. Blade, Rambo III, Steffen Rechenell Schol. Str. 42, O-7543 Lubbe-nau

Suche Module + Konsolen für Sega Mega-Drive, Sega Master Nintendo PC-Engine, Super Famicom, Roger Kerber, Rend. burger Landstr. 58 2300 Kie 1, Tel. 0431/641670

Suche MD-Games bis 60 DM, z.B. Winter Ch. Toki sowie Joypad, evtl. Tausch gg. W-Boy II, Populous, Quackshot (jp.), Angeb. schriftlich an: Ralf Keufen, Wollstr. 9, 4154 Tönisvorst II

Verk. Spiele für MD, Je Spiel 70 DM VB, Sonic, Battle Squadron, Centurion, Thunda, Blade, Alien Storm, Ghouls'n Ghosts, Sven Obermaier, Tel. 06281/1625 ab 18 h

Suche folgende Games: Double Dragon, Runark, Streets of Rage, L.A. Battle, Shinobi, zahle 5, DM pro Game, Falk Hoffmann, Feuer-dornweg 5 4300 Quedlinburg

Verk. u. tausche Module f. Mega Drive, z.B. Swords of Vermillion, Castle of Illusion, Sub Battle, Go! PGA, Monaco GP, Ghost Buster etc., Tel. Basel: 061/6927708

Tausche S. per Shinobi, Kings Bounty gg. Sonic oder Centurion (nur dt. Vers.), verk. evtl. für je 50 DM, Tel. 08331/2509

Suche für Super-NES Joe + Mac, Castlevania 4, u.a. f. Mega-Drive 7 Spiele, auch Verkauf je 75 DM, Tel. 06897/65684 Mo-Fr 17-21 h Hendrik

Schweiz! Verk. MD-Module, habe James Pond, Budokan, DJ Boy, Truxton, Shinobi, Forgotten Worlds, E-Swat, Preis VB, Tel. 0433/13725, Walter

Verk. MD + Sonic + Thunderforce + Super Ninja + Airwolf, Tiger Hell, Adapter, PAL-Import, alles 6 Monate alt, 100 % o.k., für 420 DM VB, And Rauth, Anton-Zeesh-Str. 19 b, 6503 MZ-Kastel

Biete kaum gebr. Sega Mega zum Verkauf an (+ 5 Sp. eien) NP 640 DM VB 550 DM, Tel. 13 18 Uhr, 07562 5393 (Freitag) Dominik

Tausche ständig ältere und neue HD-Module z.B. Devil Crash, Quackshot, T. World Cup Soccer, F-1 Grand Prix, California Games, Undeadline, Immortal, Tel. 02366/84459 ab 18:30 h, Peter

Verk. oder tausche Herzog II, Quackshot, Toe-jam and Earl, Shining in the Darkness, suche Devil Crash zu 80 DM, Tel. 05376 1222

Verk. MD-Games Toejam & Earl 60 DM, Shinobi für 55 DM, Herzog II 45 DM, S. Master Go 140 DM, auch Tauschmgl. Tel. Stenda, Tel. 411051 ab 14 h, Michael

Tausche ständig MD-Spiele wie S. Darkness, PGA, TH 3, Afterburner II, Undeadline usw., Kaufe S-Famicom, Tel. 05731/52926

Tausche, kaufe MD-Module, habe Quackshot, Golden Axe II, Sonic, E-Swat usw. Habe auch GG mit: Sonic, Quackshot, Out Run, Golf usw., Tausche/kaufe ebenfalls Tel. 08020/1737 Ben

Verk. Streets of Rage Gynough Tiger Hell Immortal, Str der Herzog I Golden Axe I und weitere Sp. eien T. 0711/797044 ab 19 h (Gaby)

Tausche, kaufe und verk. Mega Drive-Module und Gameboy-Spiele MD z.B. Hard Dr., Rings Angels, Streets of R., Monaco GP u.v.m., Tel. 06182/24047, Oliver

Verk o. tausche: Shinobi, Sonic, Gynough, Phantasystar II, Golden Axe, Iceclimber (NES), suche Devicrash, Warsong, Toejam a. Earl, Maniac Mansion (NES). Tel. 05453/3735, Holger

MD-Tauschpartner gesucht!!! Mein Vorteil: Schnell und zuverlässig erwarte das gleiche Interesse? Tel. 0661/61926 Fuda, Stefan vert

Verk Megadrive (RGB) 60 MHz, 1 Monat alt, wie neu, mit Sonic the Hedgehog, für nur 290 DM Tel. 08341/61112

Verk Megadrive-Spiele: Strider, World Cup Soccer, E-Swat, Golden Axe, Lynos. Tel. 06208/222

Game Boy

Tausche Dr. Mario, S.M. Land gg. Days of Thunder oder Dragons Lair. Schreibt an: Marcus Hamplewski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12, Tel. 0201/313402

Verk Gameboy-Spiele zu 25 DM, z.B. Pinball, Zedih, Kyrk, Solarstriker, Gargoyles Quest, Boy und his Blob, Game Light 15 DM. Tel. 05322/86006

Suche GB-Module, zahle bis zu 25 DM! Für Nobunag, Amb., Fin, Fantasy Legend, Power Mission, 30 DM Tel. 05171/56959, Heiko

Wahnsinnsangebot: Verk neuen Gameboy + NBA Basketball + Tetris + Dialogkabel für 100 DM Tel. 06476/8011

Gameboy mit Zubehör + 12 Spielen zu verk., Tel. 02161/663804

Verk Gameboy + Zubehör mit 4 Superspielen (Mario, Parodius, Tennis, Tetris), alles 100 % kpl. u. o. k., FP 199 DM 1/2 Jahr alt. Tel. 02733/61325, Nils

Verk für Gameboy Double Dragon II und R-Type zu je 40 DM Tel. 0211/6799298, Sebastian

Suche die Spiele: Final Fantasy I + II, tausche gg. 2 andere Spiele, Turtles I und Solar Striker, alle 2 Spiele mit Orig.-Verpackung, 100 % o. k., Tel. 06033/4058

Verk Game Boy mit 8 Spielen für nur 490 DM Tel. 04102/32959

Suche Gameboy-Spiele + leere Plastik-Spielhüllen Tel. 02173-63982

Verk o. tausche Snow Brothers, Super Mario, Robocop I, Battletoads, W. Cup, Soccer, Castle of Fear auch Tausch gg. Megadrivespiele Tel. 09264/1467 ab 20 h

Verk Gameboy und 5 Spiele: Super Mario, Turtles, Duck Tales, Tetris und Solar Striker, VB 270 DM Tel. 089/9301610

Verk Gameboy mit Opera n C, Wrestling Tetris, Baseball Rde und World Cup für 220 DM Alles 3 Monate alt und 100 % o. k., Tel. 07333/1194 ab 14 h

Verk GB + 11 Games z.B. Solomon's Club SML R-Type Castlevania, F-1 Race, Castlevania usw. für nur 450 DM Heilbronn Tel. 07131/87443

Verk Gameboy mit Game Light und den Spielen Castlevania II, Tetris, Salamons Club sowie Gargoyles Quest, Preis VB. Tel. 06542/22716, Michael

Suche das Spiel Super R. C. Pro - Am. Zahle 20-30 DM, tausche auch Jochen B., Hauptstr. 139, 69655 Stadtprozelten Tel. 09392/7228 (nur mit Anl.)

GB/Zubehör + Spiele, z.B. Navy, Blue 90, aie Spiele für 40 DM, GB für 80 DM Tel. 089/1501071

Suche Verpackungen von Gameboy-Spielen zahle gut! Marco Doeppke 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312, Marco

Verk GB + 7 Games (Gargoyles Quest, Duck Tales, Tennis, Skate or Die, F-1 Race, Motocross Maniacs, Tetris) + 2 Taschen + 4 Players für VB 400 DM Tel. 04662/2109 Jens Hinrichs (NP 600 DM)

Biete Gameboy und 10 Top-Spiele z.B. WWF, R-Type, Gargoyles Cosmotank, sowie US Importe + Carrycase, alles 100 % o. k., der Preis nur 400 DM Tel. 069/372614

Kaufe Gameboy-Spiele WWF, Ghostbusters II, Volleyball, Touch your Face Basketball Blades of Steel, Bo Jackson u. a., zahle bis zu 45 DM Tel. 05273/5373

Tausche für GB Garg. Q., Fort of F., Bura F., SML, Turtles, Spiderman, Pinball gg. Kid Ikarus, Rockman, Metroid u. a. Rollenspiele Tel. 07022/39168 (erster Tausch Spiele + GB-Lupe)

Verk GB m. Gamelicht, Lautsprecher f. DM/Fr 100 DM u. 29 Games 15 DM/Stock oder alles zusammenf. 450 DM, Liste vorhanden. Schreibt an S. Wuthrich, PF 225 CH-3000 Bern 14

Game Boy suche Module aller Art, z.B. Final F. I + II, mögl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell. Tel. 06101/86829

Verk GB-Spiele zw. 40-45 DM, Final F., R-Type, Nemesis, Godzilla, Boomers Ad., Flappy, Cave Noire, World Cup Dr. Mario, Pinball, SML + Tasche 15 DM u. a. kaufe auch Tel. 06101/86829

Verk meinen Game Boy + F1 Race, Super Mario, Tennis und Tetris, 4-Player-Adapter, für 200 DM Tel. ab 20 h 04332/1416

Verk od. tausche GB + Zubehör, Gurte/tasche, 8 Spiele, z.B. Parodius, Super RC pro Am, Double Dragon II usw., gg. Game Gear, Netzgerät + 3 Spiele Tel. 0841/32201

Verk GB Spiele mit Anl.: Gargoyles Quest, Duck Tales, Spiderman, Bubble Bobble, Dynablast, Bura Fighter, je 30 DM Nils Gallon, Hermann-Balk-Str. 102, 2000 HH 73

Verk Gameboy mit den Spielen Tetris, Tennis, All Star Challenge, NFL Football und Choplifer II Stefan Kuhnmann, Muhlstr. 21, 6907 Nussloch, Preis 250 DM

Verk Gameboy-Spiele (Simpsons, Duck Tales, Fortress of Fear u. a.), ab 40 DM, Schreibt an Gerd Saur, Waldstr. 8, 7247 Sulz 6

Suche Gameboy-Module aller Arten zu günstigen Preisen oder im Tausch gg. Mega Drive, Master System und PC-Engine-Modulen. Tel. 05205/70452, Matthias

Verk Spiele Final Fantasy I + II, Turtles II, WWF Superstars, Castlevania, Spiderman, Kung Fu Master, Preis VB. Tel. 07254/2853 ab 20 h, Gunnar

Verk Gameboy kpl. 85 DM, Gamelicht 20 DM, Golf, Tennis, Solar Striker u. Alleyway je 30 DM, Quarth 35 DM, Dragons Lair 45 DM, suche Final Fantasy-Adventure Tel. 02256/1319

Verk Gameboy + Accu + 3 Spiele (Tetris, Turtles Castlevania II) Dialogkabel, Kopfhörer für VB 240 DM, NP 360 DM 100 % o. k., Tel. 06190/2303

Verk GB-Spiele zwischen 30 und 55 DM, alles Hits. Suche GB-Wars, Liste bei Christian Bohme, Augustusburger Str. 83, O-9021 Chemnitz Tel. 412796 (RP 1 DM)

Verk GB + 5 Spiele (Bast. Rad + Chase n O. Kn.) Tetris für 360 DM Tel. 06401/1724 (Thorsten) PS: Alle Spiele 100 % o. k.

Verk GB-Module: Turtles Atomic Punk für 40 DM, suche CB Wars und Gargoyles I, zahle 40 - 50 DM - Stock Tel. Stenda 411051 ab 14 h, Mehmel

Verk Gameboy inkl. n. a. Legend für 120 DM verk. auch ST Org. Curse of the Azure Bonds, 30 DM, KJ IV 15 DM - suche günstig Hillsfar, Tel. 09973/9278 Bernhard

Suche Simpson-Spiele (GB) für 20 DM Feiertag und Moritz, Heinrichstr. 144 6100 Darmstadt

Verk Sword of Hope 40 DM, Castlevania, Wonderboy F1 Spirit Gang Quest je 35 DM W.C. Soccer Dr. Mario Tennis je 30 DM Lupo 10 DM Tel. 09281/42917 Wolfgang (laut Amiga-Soft)

Tausche/habe F1 Race, Castlevania, Motocross Parodius, Pinball, Ishido, suche u. a. Puzzle Final F. II oder Adv. Proक्टर R-Type Gargoyles Chessmaster Tel. 04194/1107 Gunnar

Achtung!!! Wer will meinen Gameboy, fast nie gebraucht, für nur 50 DM (ohne Module, außer Tetris) Zugreifen!!! Postkarte an Schmid Richard Zwingarten 36 CH-3902 Gls

Game Gear

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Shinobi, Mickey u. a.), 100 % o. k., tausche gg. GB mit ca. 10 Spielen, Gebot an Jens Scheufler, Geufnitzer Str. 46, O-4900 Zeit

Verk., tausche, kaufe Module für Game Gear und Lynx. Kaufe auch ganze Bestände und defekte Geräte Tel. 0821/487608

Verk SMS-Spiele Golden Axe Warrior, Ultima IV, Golvelius Game-Gear-Spiele Mickey Mouse, Psychic World, Shinobi, Ninja Gaiden, Donald Duck etc., Tel. 07164/5572 ab 17 h

Verk. Game Gear mit Sonic, Mickey, Shinobi, Wonder Boy, Physic World, Master-Converter (mit Choplifer, Alex Kidd IV), Auto-Adapter, für gesamt 500 DM Tel. 09822/5777, Christian

Verk Game Gear mit den Spielen Columns und Wonderboy für 320 DM Heinz Knoile, Möhrenweg 13, 3100 Celle Tel. 05141/84397

Verk Game Gear (neu) + AC-Adapter + 4 Spiele (Sonic, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Leaderboard), alles orig. verp. für 360 DM Tel. 07143/92498

Suche TV-Adapter / Wide-Gear Master-Gear für Game Gear im Tausch gg. MD-Spiele Michael, Tel. 02206/7689

NES

Tausche NES + 8 Games (z.B. M. Mansion SMB 1-3) gg. Game Boy + mind. 11 Games o. Game Gear + mind. 6 Games. Verk. auch f. 420 DM Tel. 07191/85398

Verk NES + 10 Module (z.B. Faganadu, Battle of Olympus u. a.) + 1 Zapper + 1 Modul Angebote an H. Marten, O-2500 Rostock 1, Kehrweier 3

Verk NES-Modul + Super Mario Bros. 1/2, Burafighter, Soccer, Pinbot, suche Game-Boy-Spiele. Ingo Bauer, 5857 Haan II, Tel. 02104/61490

Verk NES- u. Gameboy-Spiele!! Game Boy Quix inkl. Anleitung NES Faganadu inkl. Anl., Game Boy-Spiel 25 DM, NES-Spiel 50 DM Tel. 07248/6412 ab 15 h

Ich tausche Swords'n Serpents gg. Turtles II, Probotector, Mega Man III, Turbo Racing, Double Dragon II Tel. 02272/1244, fragt nach Georg

Verk Nintendo Super-Set mit Pistole und 7 Spielen, z.B. Total Recall, Snake Rattle'n Roll, Bayou-Billy, für 450 DM M. Vogelsberg, Erfurterstr. 58, O-5300 Weimar

Verk NES + 4 Spiele (Iceclimber, Ghoules II, Ghosts, Gobins, Skate or Die) für 400 DM Weißenbeck, Friedbergerstr. 10, 8061 Citeroth Tel. 08138/414

Verk NES mit 3 Spielen (S. Mario, Tetris, Life Force) für 250 DM + 1 Set außerdem Mega Drive-Spiele Tel. 09281/1351

Verk NES mit 9 Spielen (Mario I + II, Mega Man I, Gh. Legend, Snake Rattle'n Roll, Faganadu, Turtles, Legend, Zedih) komplett mit Anleitung, 100 % o. k. für 600 DM Tel. 07131/48409

Verk NES Superset + Super Mario I + II, Ninth und South + 16 Spiele Preis VB Tel. 07471/715

Verk NES-Spiele: Words (Up und Duck Tales) für 50 - 60 DM absolut neuwertig, Ron, Beate, Gustav oder Wende 5, O-2200 Großward I, Tel. 811/747 Großward

Verk NES Superset und 18 Games NES-Adventure kpl. oder einzeln Tel. 07430/1790 Tausche oder verk. für Megadrive PS III, der Sword of Vermilion gg. e. Converter

Tausche Megaman I gg. Megaman III North und South Star Wars Mario III, Turtles II Mario II Tel. 02272/7840

Lynx

Verk. Atan Lynx I mit 3 Spielen (A.P.B., Stun Runner und California Games) für 330 DM Tel. 0208/842370 ab 18 h (Jörg)

Super Famicom

Super NES (kpl. im Set, inkl. Mario-World usw.) für 480 DM zu verkaufen, sowie 3 Spiele. Alles in bestem Zustand. Telefon 07663/3644 ab 17 Uhr

Kaufe Super Famicom-Spiele und Neo Geo + Spiele Tel. 0441/42553 ab 17 h

Suche Super Famicom mit Spielen, z.B. F-Zero, Form Soccer, Pilot Wings, Mario IV usw. Suche Neo Geo mit Spielen, PC-Engine, Joystick XE1, System-Card, Tel. 02156/8193

Verkaufe NES mit drei Spielen plus 2 Pads für 225 DM (Selbstabholer) Suche Programmierer für C64-Rollenspiel-Projekt (Auch Firmen) Michael Jacobsen, Immenbusch 22, 2000 Hamburg 53

Suche für Super-NES Zelda III, Super Formation Soccer, Suche Adventures Islands, Pilot Wings, Drakhen, Actraiser, Fin Fantasy II, Joe und Mac Ghouls Tel. 04841/81935

Super Famicom: Suche Joe und Mac oder Legend of Zelda III im Tausch gg. das Rollenspiel Raiden Tel. 040/8300607, Martin (Bin erst ab dem 26. 4. zu erreichen)

Kaufe Gameboy-Module zu 20 - 30 DM, tausche SF-Module Tel. 05108/5636, Stefan

Verk. alle meine Module, ältere und neue, ab 60 DM Suche PC-Engine-Module und MB Decrex-Module Tel. 02872/7369, Mttwochabends, sonst Anrufbeantworter

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele, z.B. Rocketeer, Fantasia II, Super WWF u. v. m. Tel. 06124/2429 (Daniel)

Tausche Probotector bzw. Contra II (Super Famicom) gg. Formation Soccer, Final-Fight gg. F-Zero u. a., Tel. 02171/2688 (Vasilios)

Verk. gute NES-Spiele (SMB 3, Zelda, Battle of Olympus usw.), Preis VB, nur in der Schweiz Tel. 0562/15281 ab 19 h, Kinyan Lan, Wettlingerstr. 3 CH-5400 Baden

Kaufe, tausche, verk. Super Famicom-Module und NES. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf Kaufe, verk. tausche Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. kaufe, tausche Famicom-Games, ich habe z.B. Castlevania, Myst N, Joe u. Mac, EDF, Contra III, Zelda, Turtles, Simpsons Soul B., Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk. Super Ghouls n Ghosts (US) für 95 DM F-Zero u. Super Formation Soccer für je 90 DM Tel. 07663/3644 ab 17 h

Tausche MD RGB + 2 Joysticks + 7 Spiele (Strider, Mickey Mouse I, Streets of Rage, Alien Storm, Hellfire) evtl. Zuzahlung gg. Super Famicom - NES + mind. 1 Game Tel. 07541/4622

Kaufe tausche, verk. Spiele für Super Famicom Tel. 0212/15029 ab 16 h

Verkaufe tausche SF-Module habe righter Probotector II, Streets of Rage, Castlevania usw. suche Joe, Mac, Off Road usw. habe auch MD-Module zum Tausch Tel. 06271/5873 Gert

Schweiz Verk. 3 Super Famicom Spiele (Area 88, Super Mario, Super Tennis, Castlevania 4 Joe & Mac, Contra 3), Tel. 081 7112381 ab 18 h, Roger Horvath

Schweiz Verk. Super Famicom-Games, Super Mario, F-Zero, Super Tennis, Area 88, Mickey Naga Castlevania I, verk. Mega CD-ROM, Tel. 061 7112381, Roger

Verkaufe, tausche SF-Spiele Verk. MD + 7 Spiele FA Hockey Austria I, 3 Joysticks I 300 DM verk. für PC Red Baron 55 DM Wing C 160 DM Tel. 16-19 h 07545/61

Verkaufe und tausche alles was mit Mak Specialmodelplaner zusammen zu tun hat auch Konsolen und Zubehör Tel. 0621/22087 (Dore Adam)

** SUPER-FAMICOM NES ** Tausche und verkaufe S. Famicom- und S.-NES-Spiele Tel. A-0043(0)732/58324 (abends)

Kaufe, verkaufe, tausche Super Famicom-Module habe z.B. Contra, F. Fantasy usw., verkaufe auch mein Mega Drive + Joystick + 15 Module für 650 DM Tel. 04489/6225 von 18-22 h

Verk. NES-Superset (1 Monat alt) + 6 Spiele für VB 700 DM oder Tausch gg. MD-Games, nur per NN Tel. 08583/340 ab 17 h

Tausche ständig Module für Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine und Game Boy, habe z.B. Final Fight, Darius Twin, Musha Aleste New Z. Story u. a., Tel. 05205/70452

Verk. Famicom-Spiele Ich habe S. Ghouls'n Ghosts für 75 DM (US-Vers.) u. Castlevania IV für 75 DM (jap. Vers.), Tel. 06021/43701 ab 16 h Boris

Verk. Super Famicom + Super Mario u. Super Wrestling Man zu einem fairen Preis Verk. Neo Geo + 2 Joysticks + Fatal Fury für 600-700 DM Tel. 09179/5445

Kaufe und tausche Spiele für Super-NES bzw. Super Famicom. Habe und kaufe nur sehr gute Spiele Tel. 089/676983 Robert

Verk., kaufe Super Famicom-Spiele, habe z.B. S. Mario W., S. Contra, S. Wrestling Mania verk. für NES S. Spike, Volleyball 40 DM Tel. 19.30 - 21 h, 09179/5445

Tausche Famicom-Spiele wie z.B. Joe & Mac, Final Fight usw., tausche 2 neuere Spiele gg. einen Joystick/Board Verk. Mega Drive und Zubehör für 500 DM Tel. 08395/7205

Tausche u. kaufe Spiele fürs S. Famicom/NES, suche günstiges Neo Geo, evtl. mit Trash Rallye, Last Resort Tel. 02872/7376 (Thorsten) von 14-18 h

Kontakte

Neu! Konsoleclub 5-STAR — Wir bieten Euch Beratung, Kontakte Second-Hand-Module und unser Monatsmagazin (60 Seiten) Systeme MD, SF, GB, GG, Restenachdem Tel 07056 8898

Suche zuverlässig Tauschpartner für A500-Games Nicht nur einmal Habe gute Soft Schreibe mit Liste an: Steffen Kircher, Eselsbergstr 26/1, 7101 Flein

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele (z.B. Rocketeer, Fantasia II, Super WWF u.v.m., Tel. 06124/2429 (Dane)

Abenteuer aus dem Briefkasten! 15 Mitspieler für Postspiele gesucht Kostenlose Info bei 0209.41021

Suche günstig (S. Famicom) Probotector, Caveman, PC-E Bomberman Parasol Stars, Gunhed Verk für MD Hellfire, Last Battle, je 55 DM oder gg Shadow Dancer Tel 0241/520710 ab 18 h

Suche noch Programmierer, Grafiker, Musiker zwecks Entwicklung von Spieleprogrammen für den Amiga, Tel 07191/571547

Double Trouble — Sega (Mega Drive, Master System) u Nintendo-Club, Clubzeitung, Tips, Kontakte etc Wir bieten nicht immer das BESTE, aber immer öfters Tel 030/6849816

Tausche Mega Drive-Spiele aller Art Suche Golden Axe II Pit Fighters ect Michael Jadowig, Buchenstr. 80, CH-4142 Münchenstein Schweiz Tel 061/466353

Wir suchen dich!! Falls du Programmierer, Grafiker oder Musiker auf Amiga, PC oder C64 bist Einfach anrufen und sich informieren Tel 030.4564683 oder 3666147

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Mainz und Umgebung Erk Beck, Kleine Hohl 34 6501 Wackernheim Tel 06132/58887 ab 16 h

VHS-Video!! Habe, suche, tausche neueste Filme auf VHS-PAL, Engl oder deutsch gesprochen Anruf genügt, öfters versuchen Auch Sa/So, Tel 0041/36-45 13 97

DOUBLE TROUBLE — der Mega Drive-Club für alle Wesen! Bete Clubzeitung, Tips, etc Gut Leben hat einen Namen Double Trouble! Tel 030/6849816

Diverses

ASM 9/86 - 11/91, Power Play 5/90 - 12/91 zu verk (auch Einzelhefte) pro Heft 3 DM VHB Mengenrabatt Ingolf Jung, Oberstr 9, 6509 Spiesheim, Tel 06732/2324

Tausche, verk, Ong-Spiele wie Civilization Monkey Island II Conquest of Longbow, Swotl Swotl P-38 + P-80-Disk Bundesliga Man Prof Tel 09951/6782

Verk, Laser-Disk-Game-System Pioneer CLD 1500 + Interface, Steuersoftware, Dragons Lair, Thays Quest, für Amiga (2 Monate alt), ca 1000 DM Tel 07164/5013, Frank

Achtung!! Suche Falcon 3.0, zahle oder tausche gg z.B. Monkey Island II Wing Commander mit Sec. Mission Suche Swotl, tausche auch Tel Montag bis Freitag 089/145816

Suche oder verkaufe Neo-Geo-Module Telefon 02773/6060 (Oliver)

Verk GB-Spiele Gremi II Dr Mario (o. Hülle u. Anl.), zus 50 DM o. tausche gg WWF Verk A 500-Netzteil 40 DM Winning T + M United Eur zusammen für 50 DM Tel 09721/58297

Verk Amiga Joker 9, 10, 11, 12/90, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12/91 für 4,50 DM pro Heft Suche Game Boy-Module von 15 DM bis 20 DM Liste an Wolfgang Schön, Grünestr. 4, 4370 Marl

Dringend!! Suche Neo-Geo-Module auch ganze Sammlungen, Aber nur mit engl. Anleitung suche auch Arcade-CDs Tel 06109/34677 Sven verl

Verk NES mit 6 Spielen (Turtles, Tetris, usw.) Tel 06541/9250 Daniel, Preis VB

Konsole zum Anschluß von Automatenplatinen an Monitor (kaum gebr.) für 369 DM, Suche Automatenplatinen ... auch Tausch Andre Becker, Tel 0261/24615 (15-18 h)

Tausche Game Gear + Sonic + Netzteil (ein Monat alt) orig. verk, gg Game Boy mit mind 10 Modulen Tel 07221/32448

Verk Ong-Spiele zu günstigen Preisen (Klax, Lotus 1 u.a.) Liste gg 1 DM RP bei: Thomas Höfer, Ench-Weinert Str. 16, O-6500 Gera

MB Vectrex-Module und Zubehör gesucht suche auch CBS Colecolevs on mit Spielen Tel 02872/7369 Mittwoch abends sonst Anrufbeantworter Tausche auch!

Verk oder tausche Sil Service II dt Falcon + Miss Disk I je 45 DM, Dung Master, Carr Comm dt., Populous (dt.) je 30 DM Impos Miss. II, Cosmic P rate (dt.) je 20 DM Fax 00347 1718001 (Seeck Jr)

Suche, Fight of Intruder, Monkey Island, Lemmings Chaos Falcon Disk II, Speedball Kick Off II Cadaver, Starfighter II, An, Seck Jr Aptdo 1748, Palma de Mallorca / Spanien

Verk US-NES Spiele I, je 70 DM: Super Mario III, 720 Grad, Xevous, Wrestmania, Dr Chaos, Roger Rabbit, Section Z, Double Dragon II tausche mit Gameboy- o. MD-Modulen Tel 09264.1467 ab 20 h

Suche zu Bildungszwecken Hardware aller Art, Martin Geis, Bessingerstr 27, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

Habe einige Tips, Tricks, Karten, Lösungen zu div. Spielen auf Lager Liste gg, RP bei Dennis Anholdt, Hahnemannstr 16, 2410 Mölin Bitte nicht anrufen!

Suche PP- Erstausgabe Das Heft sollte kp. und in gutem Zustand sein Tel CH-061/7112236 (Schweiz), Roman verlangen

Verk Adlib-Karte (1/2 Jahr alt) mit Composer Preis VB It Came from Desert, Wonderland, TV Sports Basketball Stefan Hein, Tel. 089.432440

Sega Master System, Game Gear, Lynx, PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Neo Geo Karte, tausche, verkaufe Module + System Tel 04521/71497 von 17-22 h

Verk oder tausche folgende Spiele, Colone s Bequest, Monkey Islands I, Rise of the Dragon (VGA, dt., kpi.), Stunt Car Racer, suche Eye of Beholder, Banef of C Forge Tel 0811/443000

Suche Neo Geo, Mega Drive, Famicom, Master System, PC-Engine, jeweils plus Module Tel 04521/71497 von 17-22 h

Verk SMB II + III, Mega Man II, Turtles II a 44 DM, 2 Joypads, Spiele je 30 DM (NES), Spiderman 35 DM (Amiga) Tel 05521/4803 (u. C 64 m. viel Zubehör! 400 DM od. Tausch mit Sega)

Verk 3 Monate altes Game Gear für ca 450 DM mit 4 Super-Spielen (Shinobi, Sonic), Netzteil und Gear to Gear-Kabel Tel 07529/2410 Sebastian

Schweiz!! Verk Super Famicom und Mega-CD-Games (Super Tenny's, Mystical Ninja Area 88, Castlevania 4, Joe & Mac Contra 4), Tel CH-061/7112381 Roger

Verk Atari 2600 mit ca 20 Spielen für 200 DM Tel 07429/786 (Bernd)

Verk Master System + 8 Top-Games, z.B. R-Type, VHB 200 DM Tel 08161/81315

Verk Sega Master System + 7 Spiele (z.B. Phantasy Star, Time Soldiers, Rocky...) für 350 DM, nur kp., Tel 089/657592 (Elias)

Verk NES mit den Spielen SMB 1, Wizard and Warriors, und Rad Racer für 200 DM VB, NP ca 380 DM Tel 0228/485768, Tobias

Verk TV-Modulator 520 für Amiga, Preis 30 DM Verk Gameboy mit 4 Spielen für 250 DM, Stefan Kuhmann, Muhlstr 21, 6907 Nussloch

Verk Aliens-Automatenplatte - auch Tausch gg andere Platte bzw S. Famicom-Spiele mgl., Tel. 0721/495768 ab 17 h

Verk NES-Spiele Track + Field, Batman, Puzznic und Ice Hockey ab 45 DM Tel 06131/59818 ab 17 h

Ich tausche NES-Games gg Master System II-Games, habe z.B. Super Mario III, Duck Tales, MegaMan II, suche besonders, Sonic, Asterix, Donald Duck, Castle of Ill., Double Dragon Tel. 04081/38182

Verk, NES-Konsole, Spiele u. Zub., Spiele wie Goonies, Wrestlermania, Total Recall usw. Zubehör: Zapper mit Duck Hunt, Double Play-System, einzeln oder zusammen. Preis VB Tel. 05563/6461

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserteren:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

CLUBS CLUBS CLUBS

Bits Computer Club

Computer: PC, Amiga, Atari,
Leistungen: Kontaktpflege, Erfahrungsaustausch, Hilfestellung bei Problemen, Kurse
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Grundungsdatum: Nov. 91
Mitgliederanzahl: 40
Anschrift: Bits Computer Club Berlin
 Ibo Bulut
 Jagowstr. 17
 W-1000 Berlin 11
 030/3938203

Nintendo Power Club

Computer: Game-Boy, Super Famicom
Leistungen: Clubzeitschrift, Modul-Verleih, Hotline, Kleinanzeigen, Tauschbörse
Schwerpunkte: Software, Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: Aufnahmegebühr 5 Mark und alle 2 Monate 3 Mark
Grundungsdatum: 22.9.90
Mitgliederanzahl: 184
Anschrift: Nintendo Power Club
 Gregor Czempel
 Theodor-Körner-Weg 12
 W-2000 Hamburg 61
 040-5522725

STCD Atari ST Club

Delmenhorst
Computer: Atari ST, Amiga, PC,
Leistungen: Hard- und Softwareberatung, Spieltest- und Auflösungen, PD-Bibliothek
Schwerpunkte: Demo-Sammlung, Midi, DTP, Samplern, Highscore, Assembler Programmierung, Virusbekämpfung, Grafik, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark oder für 1 Jahr 40 Mark
Grundungsdatum: 17.3.89
Mitgliederanzahl: 45
Anschrift: STCD Atari ST Club Delmenhorst
 Andreas Ahrensfeld, Björn Harste
 Robinsbalje 23
 W-2800 Bremen 66
 0421/589165 oder
 0421/16252

The real wild Dudes

Computer: Amiga 500,
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips und Tricks, Hotline, Kleinanzeigen
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Grundungsdatum: 14.9.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The real wild Dudes
 Harry Rink
 Straßburger Platz 2
 W-2850 Bremerhaven
 0471/38672

Computer Club 2000

Computer: PC-IBM, Game-Boy
Leistungen: PD-Bibliothek, Club Mailbox, Hotline, Tips, Spieltest- und Verkauf
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Grundungsdatum: 11.5.91
Mitgliederanzahl: 50
Anschrift: Computer Club 2000
 Mark Greiser
 Im Mühlenfeld 16
 W-2852 Bederkesa
 04745/1332

Computer-Commodore

Amiga- The Club
Computer: Amiga
 500-2000, C64, Sega Game Gear
Leistungen: Soft- und Hardware-Versand, Hotline, Clubmagazin, Computermusik
Schwerpunkte: Tips und Tricks, Computervideofilme, Grafiken
Mitgliedsbeitrag: keiner
Grundungsdatum: 29.10.1991
Mitgliederanzahl: 52
Anschrift: Computer-Commodore Amiga- The Club
 Giorgio Hörstmann
 Lutzowstr. 10
 W-3160 Lehrte
 05132/56074

Internationaler Lynx-Club

Computer: Atari Lynx I und II
Leistungen: Monatliche Zeitung, Sammelbestellungen, Umbauanleitungen (Hardware)

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem Forum. In Zukunft betreue ich diese Seiten. Hier werden alle Clubs, nach Postleitzahlen geordnet, aufgeführt, die bisher den Fragebogen ausgefüllt haben. Allerdings nehme ich einen Club nur auf, wenn der komplette Name eines Ansprechpartners genannt wird (keine Kürzel). Nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann den Begrüßungsbogen, der alles weitere erläutert.

Erk. Angelika Rohl

Richtet Eure Zuschriften an
 Markt & Technik
 Redaktion POWER PLAY • Kennwort Clubs
 Hans P. Insel-Str. 2 • 8013 Haar



Schwerpunkte: Infos, Modulbörse, Modulverleih, Tip- und Trick Sammlung, Verbreitung des Lynx
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Mark
Grundungsdatum: 1.1.91
Mitgliederanzahl: ca. 120
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
 Hans-Jörg Sebastian
 Siegfriedstr. 3
 W-3684 Schmitten 3

The Dungeon Hunters/

Computer: MS-Dos PC, C64, Sega Mega Drive, Gameboy
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips, Spieleabende
Schwerpunkte: Rollenspiele, Brettspiele, Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Grundungsdatum: 23.4.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The Dungeon Hunters/masters
 Patrick Michels
 Johannestr. 18
 W-4054 Nettetal 1
 02153/89694

**PC ENGINE
 GAME BOY
 NINTENDO US**

**PC
 ENGINE**

Eleven Soccer nur 49,- DM
 4 Pl. Adapter nur 39,- DM
 Dauerl. Pad nur 39,- DM
 Dragon Spirit nur 29,- DM
 Gamola Speed nur 29,- DM

GAME-PLAY

VIDEO - SPIELE - VERSAND

**MEGA
 DRIVE**

Phelios nur 39,- DM
 Darius II nur 59,- DM
 Dessert Strike nur 109,- DM
 Adv. Milit. Com. nur 149,- DM

**MEGA DRIVE
 GAME GEAR
 SUPER NES**

Umbaurom NES US Norm. 60,- DM (ohne Schalter) / Mega Drive 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 60,- DM

**Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
 Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184**

LADEN
 TÄGL. AB 13 UHR
 HANDLERANFRAGEN
 ERWÜNSCHT

**Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
 Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838**

CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS



The Cleveland Bit-Riders
Computer: Atari ST, Amiga, PC.
Leistungen: Clubmagazin, PD Bibliothek Informationsaustausch, Events, gerhien
Schwerpunkte: PD Software, Unterstützung von PD-Autoren
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 01.09.90
Mitgliederanzahl: 21
Anschrift: The Cleveland Bit Riders
 Wilhelm van Beek
 Schmelenheide 30
 W-4194 Bedburg-Hau
 02821/69917

Double Trouble
Computer: keine, Sega Master, Mega Drive, Nintendo
Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung, Tips und Tricks, Hotline, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Spieltests, Tips, Spielverleih (nur Berlin), News aus USA und Japan, Hotline
Mitgliedsbeitrag: Berlin 25 Mark, andere 30 Mark
Gründungsdatum: August 1989
Mitgliederanzahl: über 300
Anschrift: Double Trouble
 Matthias Herrendorf
 Bürgerstr. 29
 W 1000 Berlin 47
 030-6849816

Magic Soft Club
Computer: C64,
Leistungen: Info zum C64, Programmierung, Clubzeitung 3x jährl.,
Schwerpunkte: Tips und Tricks, News, Soft- und Hardwaretests, Spielösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark für Clubzeitung auf Disk
Gründungsdatum: Januar '92
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: Magic Soft Club
 Sascha Leupold
 Gartenho 2 80
 D 2070 Ahrensburg

Club Nintendo I
Computer: NES, Game Boy
Leistungen: Verleih von

Spelen Kleinanzeigen,
 Preisausschreiben, Tips
Schwerpunkte: Clubzeitung, Lösungshilfen, Einkaufsrabatt
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark, Aufnahme 5 Mark
Gründungsdatum: 03.01.92
Mitgliederanzahl:
Anschrift: Club Nintendo I
 Marco Sennholz
 Handwerksstr. 19
 D 2800 Bremen 61

The Advanced Amiga User
Computer: Amiga
Leistungen: PD Pool HandyScan Serv., Video Digi- und Audio-Digi-Serv., Membercard
Schwerpunkte: Diskmagazin, Berichte, Tips, Hilfen, Interviews, Erfahrungsaustausch in der Assemblerprogrammierung
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: The Advanced Amiga User
 Andreas Kunz
 Hornhof 37
 W 4330 Mülheim/Ruhr 1
 0208/57861

Erster User-Club Mülheim
Computer: Amiga
Leistungen: Public Domain, Membercard, Scan Service, Video Digi- und Audio-Digi-Service
Schwerpunkte: Clubmagazin, Berichte, Kurse, PD-Infos, Programme
Mitgliedsbeitrag: kein Beitrag
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 67
Anschrift: Erster User-Club Mülheim
 Martin Hahn
 Hornhof 37
 W-4330 Mülheim/Ruhr 1

Angels Computerclub ACC
Computer: PC IBM-kompatible XT/AT,
Leistungen: Clubzeitung, Mailbox Flohmarkt Clubkarte, Clubtreffen
Schwerpunkte: Erfahrungen

austausch Anleitungen
 Adventure Problemhilfe, Soundmodule DFUE Sounddemos
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Gründungsdatum: 16.01.1991
Mitgliederanzahl: 24
Anschrift: Angels Computerclub ACC
 Michael Schmidt
 Frochtwinkel 76
 W 4390 Gladbeck
 02043/51754

United Nightmares of Osnabrück
Computer: Atari XL/XE Reihe
Leistungen: Tips und Tricks, Sammelbestellung, Informationen, Erfahrungsaustausch
Schwerpunkte: alles um den Atari XL/XE
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai 1991
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: United Nightmares of Osnabrück
 Reinhard Lingnau
 Knollstr. 48
 W 4500 Osnabrück
 0541/87655

Stos-User-Club
Computer: Atari ST/STE
Leistungen: Informationen, Programmierethik Club Diskette, STOS-PD-Service
Schwerpunkte: alles um STOS
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Gründungsdatum: 1.10.1991
Mitgliederanzahl: 18
Anschrift: Stos-User-Club
 Ralf Borutta
 Bismarckstr. 7
 W-4630 Bochum 8
 02327/85792

Players Club
Computer: MS-Dos PCs,
Leistungen: Tests, Tips, Reports, Insider-Infos, Wettbewerbe, News
Schwerpunkte: Tests, Kaufberatungen, Zeitung Game Press
Mitgliedsbeitrag: Jahresbeitrag 35 Mark
Gründungsdatum: 3.7.1991
Mitgliederanzahl: 30
Anschrift: Players Club
 Jens Mathensz

Weidkamp 10
 W-4716 Offen
 02595/1634

CCM Computer-Club Minden e.V.
Computer: MS-DOS, Atari-ST, Amiga,
Leistungen: Clubzeitung, Messebesuche Kursangebote
Schwerpunkte: PD-Bibliothek DTP Anwendungen Ma box
Mitgliedsbeitrag: Schüler/Studenten/Azub. 20 Mark Angestellte 40 Mark
Gründungsdatum: 1985
Mitgliederanzahl: 113
Anschrift: CCM Computer-Club Minden e.V.
 Gerhard Nenneke
 Forststr. 120
 W-4950 Minden
 0571/75377

Panorama Computer Club
Computer: IBM-PC, AT 286-486, Amiga 500/2000, Texas Instruments 99/4 A, Atari-St, C64,
Leistungen: PD/Shareware-Bibliothek, Mailbox, Schulungen, Hard- und Softwareberatung
Schwerpunkte: Software-Entwicklung, Sound-Sampling Video Digitalisierung, Hardware-Arbeitsgruppe, Gedanken-austausch
Mitgliedsbeitrag: 38 Mark pro Jahr
Gründungsdatum: 24.8.1984
Mitgliederanzahl: 496

Anschrift: Panorama Computer Club
 Thomas Rische
 Am Thelenbusch 123
 W-4100 Duisburg 29
 02065/75155

ACE Amiga Computer-club Essen
Computer: Amiga 500/1000/2000
Leistungen: Bestellservice, kostenlose Kleinanzeigen PD Angebot Messebesuche
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieltests-Tips, Virenkiller, Programmierhilfen
Mitgliedsbeitrag: Schüler/Azubis monatlich 5 Mark, Erwachsene 10 Mark
Gründungsdatum: 1.192
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: ACE Amiga Computerclub Essen
 Gerhard Rally
 Keplerstr. 5
 W-4300 Essen 1

Nintendo Superclub
Computer: Game Boy, NES
Leistungen: Hotline, Spielverleih, Spiele Ankauf/Verkauf, Infoblatt
Schwerpunkte: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 15.192
Mitgliederanzahl: keine

Anschrift: Nintendo Superclub
 Thorsten Jahr
 Gertrudstr. 1
 W-4330 Mülheim
 0208/753976

Power 64
Computer: C64, Gameboy
Leistungen: Clubmagazin, PD Software, Tips & Tricks, Flohmarkt
Schwerpunkte: Spiele, Programmertips
Mitgliedsbeitrag: alle 2 Monate 4,50 Mark
Gründungsdatum: 3.1.92
Mitgliederanzahl: 2
Anschrift: Power 64
 Andrea Matyssek
 Stiftstr. 188
 W-4983 Kirchenger 4
 05223/75334

1. Atari Club Colonia e.V.
Computer: Atari XL/XE, Atari ST/STE, Atari PC,
Leistungen: Programmiersprachkurse, PD-Bibliothek, Clubmagazin, Workshop
Schwerpunkte: Jugendarbeit, Anwendungen, Programmierung, Computertests, Testen von Hard und Software, Interessengemeinschaft
Mitgliedsbeitrag: bis 18 Jahre 6,50 Mark, ab 18 Jahre 7,50 Mark



CWM

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081/82 Fax 50878

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-

Adapter für MASTER SYSTEM Spiele DM 79,-

Wide Gear Lupe DM 29,-

Alien Syndrome	79,-	Fantasy Zone	79,-
Axe Battler (US)	79,-	Crystal Warriors	89,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic DM379,-

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel DM299,-

***Grundgerät (Import)** nur DM 269,-

***CD-ROM (Import)** ab DM 799,-

Joypad Pro 2 (Dauerfeuer) DM 49,-

Joystick Genestic (Piloteingriff) DM 69,-

Spiele Adapter (für Import-Spiele) DM 29,-

Desert Strike	109,-	Jordan vs Bird	99,-
Traysia Adventure	129,-	Monaco G.P. 2	109,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

* Die so gekennzeichneten Geräte ohne FZZ Nr. abnahme im Geltungsbereich der Deutschen Bundespost kann als Ordnungsgemäß behandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Grundungsdatum: 8.1.88
Mitgliederanzahl: 275
Anschrift: 1. Atan Club
Colonia eV
Raymund Straberg
Alzeyer Str 32
W 5000 Köln 60
0221-172326 + 171868

VGC-Video Gamblers
Computer: Mega Drive,
 Super Famicom, Neo-Geo,
 PC-Engine, Game Gear,
 Game Boy, Master System,
 Lynx, Jamma-Platinen
Leistungen: Clubmagazin,
 Tests, Tips und Tricks,
 Übersichten, Top Charts
Schwerpunkte: Spiele-
 Tests, News aus Japan,
 Messeberichte
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 50 Mark
Gründungsdatum: 1.5.88
Mitgliederanzahl: 1000
Anschrift: VGC-Video
 Gamblers
 Andreas Knauf
 Sander Str 28
 W-5080 Bergisch Gladbach 2
 022 02/3 76 09

Amiga Strategy Club
Computer: Amiga,
Leistungen: Programmbörse,
 Kontakte, Tips und
 Tricks, Kaufberatung, Anle-
 itungen
Schwerpunkte: Hardcore-
 Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 8 Mark
Grundungsdatum: Dezem-
 ber 1991
Mitgliederanzahl: bisher
 nicht abgedruckt
Anschrift: Amiga Strategy
 Club
 Till Brückner
 Pfarrer-Schneider-Str. 22
 W-5300 Bonn 1
 0228/666 67 16

Future-All e.V.
Computer: C18, C64, C128,
Amiga.
Leistungen: Messebesu-
che, Einsteigerhilfen, Foto-
kopier-/Scannerservice
Schwerpunkte: Clubmaga-
zin "PAD", Grafikbibliothek,
Problemhilfen, PD-Soft-
ware, Diskussionsabende
Mitgliedsbeitrag: monatlich
10 Mark, Schüler/Studenten
5 Mark
Gründungsdatum: 1.8.1989
Mitgliederanzahl: ca. 400
Anschrift: Future-All e.V.
Dieter Schmickler
Alte Str 8
W-5340 Bad Honnef 6
02224/Bd668

Display Computerclub e.V.
Computer: alle Systeme, hauptsächlich PC,
Leistungen: Beratung/An- und Verkauf f. Hard- und Software, Infos, Rechtsstufen
Schwerpunkte: Computerstammtische, besondere Hilfen für Einsteiger, Infoabende, Produktinfos
Mitgliedsbeitrag: Jahresbeitrag 24 Mark
Gründungsdatum: 1989
Mitgliederanzahl: 230
Anschrift: Display Computerclub e.V.
 Michael Dexheimer
 Hauptstr. 6
 W-5409 Oberhofen
 02604/8495

Computer: PC,
Leistungen: Tips und
Tricks, Hitparade, Share-
ware Spiele, 4 x Diskette im
Jahr
Schwerpunkte: Problemlö-
sungen, Shareware
Mitgliedsbeitrag: jährlich
40 Mark
Gründungsdatum: 1.2.88
Mitgliederanzahl: 20
Anschrift: Starsoft
Mathias Furlan
Bökenbusch 17
W-5600 Wuppertal 22
0202/665310

Club No. 1
Computer: alle Systeme,
Leistungen: Clubzeitung,
 PD-Pool, Tips und Tricks,
 Händlerrabatte, Spieltests,
 Hotline
Schwerpunkte: Kontakte
 knüpfen, Informationen
 austauschen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: 08/91
Mitgliederanzahl: 80
Schriftföhr: Club No. 1
 Michael Klessinger
 Feldstr. 26
 W-5630 Remscheid 11

**Computerclub
Hohenilmburg**
Computer: PC's ab Dos
3.30.
Leistungen: Hilfestellungen
bei Computer und Spielen,
Problemlösungen bei Pro-
grammen
Schwerpunkte: Spiele von
Lucasfilm
Mitgliedsbeitrag: nur Porto-
auslagen, Fax- und Telefon-
gebühren bei Ausland
Gründungsdatum: 1990
Mitgliederanzahl: 5
Anschrift: Computerclub
Hohenilmburg
Hans-Werner Wiekhusen
Im Klosterkamp 18
W-5800 Hagen 5
02334/5 47 33

1. Wittener Computer Club
Computer: Amiga, C84, PC-AT alle,
Leistungen: Verbraucherberatung, Clubzeitschrift, Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Programmierung, Problemdiskussion, PD-Pool, Kaufberatung, Clubtreffen, Hardwarebasteln
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Berufstätige: 3 Mark
Schüler, Anmeldung: 10 Mark
Grundungsdatum: 9.2.1991
Mitgliederanzahl: 38
Anschrift: 1 Wittener Computer Club
 Nils Stephan
 Winsheimstr 60
 W-5810 Witten 5
 02302/89451

Internationaler Lynx-Club
Computer: Atari Lynx I und II
Leistungen: Clubmagazin, Modulbörse und -verleih, Hardwarebasteleien
Schwerpunkte: Infos, Tips und Tricks, Ausleihen von Spielen, Spiele testen, Karten zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 1.9.91

Mitgliederanzahl: 180
Anschrift: Internationaler
Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr 3
W-6384 Schmitten 3
06082/3364

Die hessische Amis
Computer: alle Amiga-
 typen,
Leistungen: Tips, Hilfen,
 Auslösungen, Wettbewerb
Schwerpunkte: Verbreitung
 von PD-Programmen, Club-
 disk mit Utilities, Program-
 men, Games aus dem PD-
 Bereich, Clubzeitschrift,
 Demo-Versionen von kom-
 merzieller Software, Hilfen
 und Unterstützung der User
 bei Problemen mit Hard-
 und Software oder mit Un-
 ternehmen
Mitgliedsbeitrag: jährlich
 20 Mark, Ausland 25 Mark
Gründungsdatum:
 11.2.1991
Mitgliederanzahl: 89
Anschrift: Die hessische
 Amis
 Steffen Bahr
 Andreasruh 27
 W-6401 Uttrichshausen
 097 4215 76

Alexsoftware
Computer: Amiga 500.
Leistungen: Clubmagazin,
 Messebesuche, Programm-
 merkurse, Hard- und Soft-
 warehilfe
Schwerpunkte: Spieltests,
 Amiga-Basic, Sportgame-
 Turniers, Kontakte, PC
 Sprachen
Mitgliedsbeitrag: monatlich
 5 Mark oder 50 Mark jähr-
 lich
Gründungsdatum:
 1.12 1991
Mitgliederanzahl: 7
Anschrift: Alexsoftware
 Alex Schmidt
 Zellerstr. 68
 W-6800 Mannheim 1
 0621/372893

Druiden-Error-Soft-War
Computer: Amiga 500, MS-DOS, Plus 4, C64
Leistungen:
Schwerpunkte: Lösungen zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai 1987
Mitgliederanzahl: 8
Anschrift: Druiden-Error-Soft-War
Meik Fökeler
Ganssaweg 54
W-3538 Marsberg
02992/8514

Sega: Games, People, Play
Computer: Sega Master System, Mega Drive, Game Gear
Leistungen: Sammelbestellungen, Modulverleih, Tips und Tricks, Wettbewerbe, Spieltests
Schwerpunkte: Hilfen, Erfahrungsaustausch, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner, nur Briefporto
Gründungsdatum: 11.11.91
Mitgliederzahl: 20
Anschrift: Sega: Games, People, Play
 Darius Malicki
 Reilsheimerstr 44/1
 W-6919 Barmmental
 062 23/4 91 88

Computersoftware Steffen Müller

Richtthofenstr. 159 • 89333 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

Spiel	Art	Anleitung	Amiga	Atari
Abandoned Places	R.O.	kpl. deutsch	2 10	
A G E	R.O.	kpl. deutsch	69 00	69 00
Arbus 320	S.M	deutsch	89 50	89 80
Amberstar gut	R.O.	kpl. deutsch	74 00	71 00
Another World	A.D.V.	kpl. deutsch	6 10	62 50
Amo's got	R.O.	deutsch	65 10	
Baby-o	A.C.T.	deutsch	87 50	a A
Birds of Prey (1 MB)	S.M	deutsch	74 00	a A
Black Gold	R.O.	kpl. deutsch	61 00	85 00
Bug Bomber	S.T.R	deutsch	59 50	a A
Capta'n Plane'te	A.C.T.	deutsch	89 50	59 50
Celli-c. agende	S.T.R	deutsch	69 00	a A
C. d'argente 3 regut	S.T.R	kpl. deutsch	75 00	a A
Dueleros	S.T.R	kpl. deutsch	69 50	69 50
Forme one Grand Pr xgut	S.P.O	deutsch	77 00	77 00
Goblins	A.C.T.	deutsch	52 50	62 50
Go!fpath	R.O.	deutsch	87 00	87 00
Ha's of Montezuma	S.T.R	englisch	81 10	
Harpoon 1 (2 1 MB) essel 2	S.T.R	deutsch	70 00	
Harpoon Editor (2 1 MB) Version 1 2 1	S.T.R	deutsch	37 00	
Harpoon Balltest 3	S.T.R	deutsch	47 00	
Harpoon Balltest 4	S.T.R	deutsch	47 00	
Heart of China gut	A.P.R	kpl. deutsch	6 10	a A
Heimdall (1 MB)	R.O.	kpl. deutsch	69 50	69 50
Hero Quest + MB ss on Disk	R.U.L	dt. Programm	72 50	
Hudson Hawk	S.T.R	deutsch	59 50	59 50
Kid's Quest 2	A.C.T.	deutsch	57 10	57 00
James Pond unterwelter Agent 2	A.C.T.	deutsch	59 00	59 00
Jewsons	A.D.V.	deutsch	44 00	a A
King's Quest 5	S.M	deutsch	74 00	
Knight of the Sky 1 MB	A.C.T.	deutsch	72 00	75 00

★★★★★ **Angebot des Monats** ★★★★★
Speichererweiterung 1 MB + Uhr + abschaltbar DM 70,-

[illegible]

Sonderangebote unserer Wahl

5 Stuck portofrei	89,00 DM
10 Stuck portofrei	165,00 DM
15 Stuck portofrei	230,00 DM
20 Stuck portofrei	299,00 DM

Sonderangebote Ihrer Wahl

**für 200,00 DM Spiele wählen
nur 180,00 DM bezahlen**

**für 400,00 DM Spiele wählen
nur 350,00 DM bezahlen**

SONDERANGEBOTE FÜR AMIGA

6 TH Gear dnt	ACT	1	46.50	Circle Driver dnt	A	1	4.90	Road Blast s	ACT	1	4.90
Amiga Encounter dnt	ACT	1	50	H A T E	A	1	4.90	Robot Commander d	ACT	1	4.90
Amiga Special (10 Spies)	NAM	1	29.50	High Steel	S	1	4.90	Rocket Range dnt	ACT	1	4.90
Anarchy dnt	ACT	1	15.5	Hollywood Poker	H	1	4.90	Rogue Trooper dnt	ACT	1	4.90
Annapo dnt	ACT	1	44.4	Impact	A	1	4.90	Run The Gauntlet	ACT	1	4.90
Archipelago	HO	1	4.90	Interphase d	A	1	4.90	Saint's Greaves	ACT	1	4.90
Artificial Dreams	ACT	1	13.50	Iron Lord	ACT	1	4.90	Seven Gates Jambaa	ACT	1	4.90
Artur	HO	1	13.50	Karting Grand Prix	A	1	4.90	Sidewalk	ACT	1	29.50
Atari	ACT	1	29.50	Kid Goats	ACT	1	4.90	Shogun	ACT	1	4.90
Bad Company	A	1	13.50	Kidz Ace Poker dnt	ACT	1	4.90	Shuttle M M Tank	ACT	1	4.90
Ball (1985) (new)	ACT	1	13.50	Kull	HO	1	4.90	Sixx d	ACT	1	29.50
Beast (new) dnt	ACT	1	29.50	Las Vegas	S	1	4.90	Silvergon	ACT	1	10.50
Beast (new) dnt	ACT	1	29.50	Levin Teramus dnt	ACT	1	4.90	Summer Edition	ACT	1	29.50
Beast (new) dnt	ACT	1	29.50	Loonard dnt	ACT	1	4.90	Space Hunter	ACT	1	4.90
Beast (new) dnt	ACT	1	29.50	Major Motion	A	1	29.50	Spelling Image	ACT	1	4.90
Cap'n Carnegie dnt	ACT	1	29.50	Mag 20 Sowel Fighter	ACT	1	4.90	Star Blaze	ACT	1	4.90
Carnie Command	SIM	29.50	50	Man Walker dnt	ACT	1	4.90	Star Day dnt	ACT	1	29.50
Chubby Gracie dnt	ACT	1	14.10	Mouse Trap	ACT	1	4.90	Starlight dnt	ACT	1	4.90
Choon Quest dnt	ACT	1	13.50	Navarrod dnt	ACT	1	4.90	Starlighter 2	M	4.90	
Cloud Kingdoms dnt	ACT	1	13.50	Nightboard Cabal dnt	ACT	1	4.90	Stormed	ACT	1	4.90
Conqueror Panzerkrazen	ACT	1	4.90	No Name	ACT	1	4.90	Strike Force Hammer dnt	M	4.90	
Cosmo dnt	ACT	1	4.90	On the Edge	ACT	1	4.90	Stunt Runner dnt	ACT	1	4.90
Crit Star	ACT	1	4.90	Nukeout Wa	ACT	1	4.90	Suicide Mission	ACT	1	29.50
Cruiser Factory	ACT	1	4.90	Oil Impenium dnt	ACT	1	4.90	Sushi	ACT	1	4.90
Cue Magazzin kpl dnt	M	1	4.90	Oil Salar dnt	ACT	1	4.90	Tennis Cup	SPD	1	4.90
Day Of The Phoenix dnt	ACT	1	4.90	Onslaught	ACT	1	4.90	The Colony	ACT	1	4.90
Day Of The Viper dnt	ACT	1	4.90	Outgun	ACT	1	4.90	The Monkeys	ACT	1	4.90
Defector	ACT	1	4.90	Outlands	ACT	1	4.90	Thunderbirds	ACT	1	4.90
Digger	ACT	1	4.90	Pac Land dnt	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Dungeon Quest	ACT	1	29.50	Phantom Storm	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Dynasty Wars dnt	ACT	1	4.90	Pipe Rider kpl	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Esques Road dnt	ACT	1	4.90	Pipe Power 3 (1 Spies) dnt	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Ethoradi	ACT	1	13.50	Prince dnt	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Evolution dnt	ACT	1	13.50	Prison 3	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Eye Of Horus dnt	ACT	1	4.90	P respecto	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
F 16 Combat Pilot	M	1	4.90	Pushover	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
F 16 Interceptor dnt	M	1	4.90	Quadrunner	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
F 16 Interceptor dnt	M	1	4.90	Quattro dnt	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
First Contact dnt	ACT	1	27.10	R Type	ACT	1	29.50	Ti	ACT	1	4.90
Flip It & Magnus	ACT	1	24.10	Rainbow Hawk	A	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Football Manager dnt	SPD	29.50	50	Ramp 3	ACT	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90
Football Manager 2 dnt	ACT	1	4.90	Road Hest	A	1	4.90	Ti	ACT	1	4.90

SAMMLUNGEN ZUM SPEZIAL-Preis

	Art	Anleitung	Amiga	Alt
Amiga 500 1 MB Speichererweiterung + Jhi + abschaltbar + Dungeon Master + Chaos Strikes Back ohne Jhi	<AM	kpl deutsch kpl deutsch	159 00 140 00	
Cadaver - B + A + Midwinter + Bloodwyf Ghast + Knight + Draught + On a Black Dragon		deutsch deutsch	75 00 75 00	50 00
Chaos King-King + Trump Castle + Chessmaster 2000		deutsch deutsch	75 00 75 00	50 00
Gunship + F 16 Falcon + Fighter Bomber	>AM	deutsch deutsch	00 75 00	75 00
Gunship - Silent Service + Harpoon + P-47 Thunderbolt + Carrier Command		deutsch deutsch	75 00 75 00	
Herr i Trillo + Back To The Future 2 + Gremlins II + Days of Thunder		deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00
Kick Off II + Eyngh Housen + Gazza + Microscope Soccer		deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00
Kick Off III + Player Manager + Kick Off II + Data Disk Final Ghost		deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00
Lulu + Sport + James Pond Jnr + Venice + Ghoul'n N' Ghost	>AM	deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00
Panzer Kick-Basket + Turbo Cup + Tennis Cup		deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00
Rings of Medusa + Transworld - Invest	<AM	kpl deutsch kpl deutsch	07 00 07 00	85 00
Speedball II + Kick Dangerous II + F 16 Falcon + Midwinter + Top Sports Football + Kick Off II + Midwinter + Kick Off II + Kick Off II + Kick Off II + Kick Off II		deutsch deutsch	75 00 75 00	75 00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,00 DM, Nachnahme + 8,00 DM, Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + 12,00 DM, auf Wunsch Scheckkarte + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo - Sa 9-22 Uhr persönlich 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenfreie Preisliste anfordern (Computerangebote). Fast alle Spiele lieferbar. **Ah 4 Spielen versandkostenfrei!**

Versandet



Paul trifft im Hauptquartier der Atreides auf bekannte Gesichter (MS-DOS/VGA)

Frank Herberts Mammutroman *Dune: Der Wüstenplanet* gehört zu den Kultwerken der modernen SF-Literatur. Echte Fans haben natürlich das fast 3000 Seiten starke und auf sechs Bände verteilte Werk durchgeackert. Weniger passionierte Leseratten führten sich nur den immerhin noch 600 Seiten langen ersten Band, der übrigens (eher mäßig) verfilmt wurde, zu Gemüte. Das französische Programmiererteam Cyro (ehemals Exxos — *Captain Blood*, *Purple Saturn Day*), nahm sich nun der Romanvorlage an und bastelte um die literarischen Figuren herum ein Strategiespiel.

Wie Kenner des Buches wissen, ist *Dune* oder auch Arrakis, der einzige Planet im bekannten Universum, auf dem das "Gewürz", "Spice" oder "Melange" genannt, gefunden wird. "Spice" ist wahrlich ein Stoff, der es in sich hat: Es verlängert nicht nur das Leben, sondern dient den Navigatoren von Raumschiffen als unersetzliches Hilfsmittel.

Zwei Fürstenhäuser streiten sich auf Arrakis um das Gewürz. Auf der einen Seite stehen die "bösen" Harkonnens, auf der anderen die "guten" Atreides. Ihr steuert den Fürstensohn Paul Atreides. Die Aufgabe: Innerhalb von 80 Zügen (Spieltagen) Gewürz zu sammeln und eine schlagkräftige Armee aufzustellen.

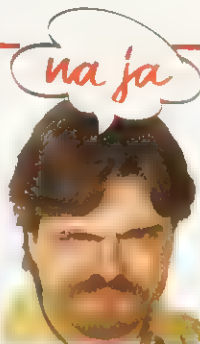
Selbstredend buddelt Paul nicht selbst im Sand. Zu die-

sem Zweck müßt Ihr die einheimischen Bewohner Arrakis' zur Mitarbeit bewegen. Die Siedlungen der Fremden (so der Name der Einwohner) sind über die gesamte Planetenoberfläche verteilt. Dummerweise kennt Ihr nicht alle Dörfer — zu Beginn des Spiels sind es nur drei. Ihr startet im Hauptquartier der Atreides. Die Mitte des Bildschirms wird durch ein Fenster ausgefüllt, in dem Ihr Eure Umgebung in 3-D-Grafik seht. Per Mausklick wandert Paul durch die einzelnen Räume der Basis oder der Fremendörfer und trifft dort auf verschiedene Mitglieder seiner Familie oder Eingeborene. Ein Klick auf die betreffende Person, und Ihr könnt Euch mit den Leuten unterhalten. Aus vorgefertigten Fragen und Anweisungen könnt Ihr eine passende Order herauspicken. Neben Informationen (z.B. über neue Dörfer oder nützliche Maschinen), verteilen die Personen kleine Aufgaben



Zu dem Strategiespiel *Dune* kann ich nur sagen: Voll in den Sand gesetzt. Fühlen sich Fans des Buches zu Beginn des Spiels dank der bekannten Namen und Figuren auf Arrakis noch wie zuhause, kommt nach dem ersten gespielten Stündchen die

totale Ernüchterung. *Dune* bietet auf Dauer so gut wie keine Abwechslung, die strategische Herausforderung tendiert gegen Null, und der Spielspaß verinnt so schnell wie ein Eimer Wasser in der Sahara. Man braust in einer superlangweiligen (immer-



hin abschaltbaren) 3-D-Sequenz zu den Fremendörfern, spult dort auf vorgefertigte Fragen seine vorgefertigten Instant-Antworten ab und knatert dann zum Hauptquartier zurück, um dort seine ebenfalls vorgefertigten Berichte abzuliefern. Da-

nach geht's zum nächsten Fremendorf... Unterbrochen wird das eintönige Einerlei kaum — ab und zu lockert eine grafisch nett gemachte Zwischensequenz den drögen Spielesandkuchen ein wenig auf — wenn der Spieler bis dahin nicht einschläft.

oder bieten sich als Begleiter an, von denen Paul maximal zwei mitnehmen kann.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, reist Ihr wahlweise mit einer Art Hubschrauber oder später mit einem Sandwurm (eine gigantische Version unserer Regenwürmer). Einfach auf einer abrufbaren Arrakis-Landkarte den gewünschten Ort anklicken, und die Fahrt geht los. Auf einer weiteren Übersichtskarte könnt Ihr Euren Erfolg ab-

lesen. Hier wird angezeigt, wie viele Gewürzgebiete Ihr besitzt, und wieviel dort produziert wird. Kleine Figuren auf der Karte repräsentieren Eure Arbeiter — bewegt sich die Figur, wird fleißig gegraben. Steht die Figur still, halten die Burschen gerade eine Siesta.

Die Bildschirmtexte unserer Testversion stammten noch von der englischen Fassung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version kommt dieser Tage in den Handel. mh

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 38 %

Grafik: 71 % Sound: 79 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Andere Spielfiguren verraten Euch wichtige Hinweise (MS-DOS/VGA)

Edelgrafik und Infoflut: Landkarten geben ausführlich Auskunft; grafische Zwischensequenzen lockern etwas auf (MS-DOS/VGA)



J. CAVANAGH



John Cavanagh wurde 1961 in Irland geboren und ging nach dem College nach London, um Computerspiele zu programmieren. Nach einiger Zeit wurde John von Domark angestellt. Er liebt James Bond-Filme ganz besonders, und da Domark ein Bond-Spiel herausbringen wollte, mußte er es programmieren. Nachdem John den Programmierjob an den Nagel gehängt hatte, durfte er sich Software-Manager nennen und gründete das "In-House"-Label "Kremlin". Heute ist John Verkaufsmanager von Domark. K/P

Softography, 1985 Green Beret (Atari X, XT), 1986 Living Daylights (Atari X, XT), 1987 Football Manager 2 (Amiga, Atari ST), 1988 91 Software Manager Hard Drivin, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Licence to Kill, Spy who loved me, Mig 29 K/P

**Mit
5 Mark
dabei!**



**Private
Kleinanzeige in**



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-
text unter der Rubrik:

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich.
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. VW
Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion.

MEINE FRAGE LÄUTET



E. ZMIRO



Enrico "Z" Zmiro erblickte 1967 das Licht der Welt. Nach dem Studium fing er 1985 an, Lernsoftware auf dem Exel 100 zu programmieren. Wenig später wurde er bei Titus eingestellt und programmierte zwischen 1986 und 1990 verschiedene Spiele und Tools für den PC. Mit Titus — The Fox schuf er seinen bis jetzt erfolgreichsten Titel. Seit Monaten arbeitet Enrico an Routinen, die Bahnbrechendes auf dem Jump'n'Run-Sektor im MS-DOS-Bereich leisten sollen. K/P

Softography: 1986-90: Erebus, Off Shore Warrior, Titan, 1991: Battlesport (MS-DOS Umsetzung), 1992: Titus the Fox (Amiga)

Das B...
zum...
Monk...
wicht...
Bullfr...

Fire &...
Der K...
im Tes...
Fantas...
Futter...
Neues...
Lemm...
Mache...
High-E...
Mönne...
die be...

4

Sensi...
Softw...
und...
Graf...
Zwei...
beru...
Progr...
Proje...
Takti...
Nobu...

Tele...
aufg...
auch...
2 9...
Anst...
Lese...

Absender:

Name Vorname

Strasse Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon (optional)

Breite Überschrift

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Allein zu sein. Weder Familie noch Freunde zu haben.

Was ist für Sie das vollkommenste irdische Glück? In Freiheit zu leben, eine eigene Familie zu haben und in einem einigen und starken Vaterland zu leben.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unwissenheit.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Michelangelo, Rembrandt, Titus.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Judas Priest und Iron Maiden.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Fritz Leiber, Steven King, Asimov, San Antonio.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Zart und niedlich soll sie sein.

Die 60 Pf.
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Meine Freundin zu verlieren.

Was ist für Sie das vollkommenste indische Glück? Meine Freundin.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Wenn er geizig ist.

Was haben Sie am meisten an einer Softwarefirma? Produkt Deadlines und Vertriebschungsminister.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Gary Larson.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Peter Gabriel.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Philip K. Dick.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Humor.

Ihre Lieblingsbeschäftigung Deutsches "Lager"-Bier...

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer,

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Ihr Lieblingsprogrammierer? Geoff Crammond.

Ihr bestes Spiel Green Beret.

Ihr schlechtestes Spiel? Football Manager 2.

Das schlechteste Programmiererteam? Binary Design (C64 Hard Drive).

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Formel 1 Fahrer, Senna.

Ihr Hauptcharakterzug? Witze machen und deutsches Lager trinken.

Ihr größter Fehler? Deutsches "Lager" zu trinken.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Geoff Crammond.

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten? Mario.

Was verabscheuen Sie am meisten? Radarfallen der Polizei.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Stalin.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Kampf um die Falkland-Inseln.

Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Defender.

Ihr Lieblingscomputer? Macintosh.

Mit wem würden Sie gern zusammenarbeiten? Sims (Mig 29 Team).

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Will deutsches "Lager"! Ihr Motto? Du bist dran.

Bitte
markieren
60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Absender
Name/Vorname:

Strasse

PLZ Ort
Telefon:

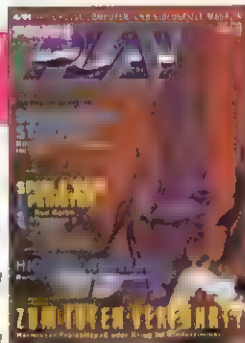
POWER PLAY LESER SERVICE



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel-Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2



Fire & Ice Der Knüller im Test. Fantasy Futter Neues vom Lemmings-Macher, High-End Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich



Sensible Software und Graftgold Zwei berühmte Programmerteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition im Test.



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Nightmare/ Players Guide/ Handheld-corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test.

Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trübel, Spiel Spaß Pfeil schnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio Game Boy Giganten, Kult Comic als Computerspiel Hagar legt an.



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7 neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizzut dreht auf, sensible Softwares - Wizzball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



Über 60 Spieltests! Kaufberatung die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

RITSCHER-RATSCHER, SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DAS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag
in Versand

Name, Vorname

Straße Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90 und 8/90, 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

General dagegen sehr



Übersichtlich: Kleine Panzer-Icons rattern über eine schmutzige Landkarte (Perfect General MS-DOS/VGA)

The perfect General & The lost Admiral

In den USA genießen die beiden Strategiespiele *The perfect General* und *The lost Admiral* Kultstatus. Hierzulande sind die beiden Programme weitestgehend unbekannt. Mark Baldwin, der Schöpfer des Panzerspektakels *The perfect General's*, wird unter Heim-Strategen allerdings schon etwas länger als "Geheimtip" gehandelt. Schuf er doch vor ein paar Jahren den erfolgreichen Strategieklassiker *Empire*.

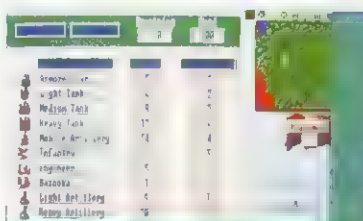
In *The perfect General* führt Ihr, wahlweise gegen einen Computergegner oder via Modemverbindung, sowie Direktleitung gegen einen Kumpel, Panzerfahrzeuge, Artillerie, Infanterie und Pioniere in die Schlacht. Die Schauplätze der Auseinandersetzung sind fiktiv — rund ein Dutzend verschiedener Szenarien steht abrufbereit zur Verfügung. Die Kämpfe zwischen der "roten" und der "blauen" Armee sind in Runden unterteilt, in denen Ihr die Einheiten bewegen, Ziele avisieren und beschießen könnt. Vor der Schlacht kauft Ihr Euch mittels Punkten eine passende Truppe aus den verschiedenen Einheiten zusammen. Nach jeder Runde werden die übriggebliebenen Truppen, sowie bis dahin eroberte Städte (einfach mit einer Einheit drüberfahren) zusammen-

gezählt und mit Punkten bewertet. Wer von den fertigen Szenarien nicht genug bekommt, kann auf eine Datendiskette zurückgreifen, die historische Schlachtfelder des 1. Weltkrieges enthält.

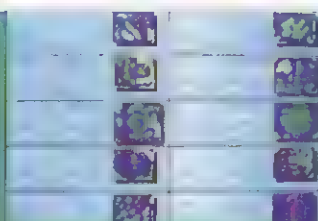
Ähnlich wie bei *The perfect General* läuft das Spielgeschehen beim *The lost Admiral* ab. Statt Landtruppen verschiebt Ihr hier Kriegsschiffe, wiederum rundenweise über eine



Nicht ganz so schön wie der Kollege, aber mit mehr Tiefgang: *The lost Admiral* (MS-DOS/EGA)



Vor dem Start kauft Ihr Euch die erforderlichen Einheiten *Perfect General* (MS-DOS/VGA)



Verschiedene Szenarien sorgen bei *The lost Admiral* für die nötige Abwechslung

Volker flucht, ich reiße mir die Hände: Meine schwere Artillerie hat Volkers Vormarsch im Keim erstickt. Nur noch rauchende Trümmer sind von den Pixel-Panzern meines Kollegen übrig. Bei *The perfect General* bleibt kein Auge trocken. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus fährt das Programm mit dem Simpel-Charme zur Höchstform auf. Wer allein seine Truppen über Wald und Wiesen führen möchte, ist beim *The lost Admiral* allerdings etwas



besser aufgehoben. Mit etwas mehr taktischem Tiefgang empfindet sich die Seeschlacht eher für Strategieveteranen und Solospieler, während *The perfect General* vor allem Einsteiger begeistern kann. Beide Spiele können zwar der Konkurrenz, vor allem der aus Japan, nicht ganz das Wasser reichen, aber Gelegenheitsgeneräle, die nach Feierabend mal schnell eine Runde spielen wollen, schöpfen aus dem vollen.

The perfect General

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Ubi-Soft, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 41% Sound: 27%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

The lost Admiral

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: QQP, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 73%

Grafik: 21% Sound: 8%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Seekarte, die im Gegensatz zum jüngeren Kollegen nicht in Sechsecke, sondern in Rechtecke unterteilt ist. Ein weiterer Unterschied: *The lost Admiral* bietet keine Modem- oder Link-Option. So muß allein der Computer als feindlicher Kapitän herhalten. Neben einem simplen Einstiegsschlachtfeld, um Euch an die Bedienung zu gewöhnen, gibt's rund ein Dutzend Einzelszenarien (wieder fiktiv) oder einen "Campaign"-Modus, in dem spezielle Aufgaben erfüllt werden müssen. Hauptziel ist es, nicht nur die feindliche Flotte zu zerstören, sondern auch möglichst viele Hafenstädte zu erobern. Zu diesem Zweck dümpeln in Eurem Flottenverband, den Ihr zu Beginn individuell zusammenstellen dürft, nicht nur Schlachtschiffe und Flugzeugträger, sondern auch Transportschiffe. mh

Das Schwarze Auge®

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Ambus A 320 komplett deutsch	99	Knights of the Sky Handb deutsch	79 50
Air Support Anleitung deutsch	64	Lemmings Anl dt	64
Amberstar komplett deutsch	79 50	Lemmings Data-Disk 100 neue Level	44
AMOS Game Creator inkl Runtime	105	Lotus Esprit Turbo Ch 2 An dt	64
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	74 50	Lord of the Rings Anl dt deutsch	64
Agony Anleitung deutsch	64	MAD TV komplett deutsch	74 50
Apidya Anleitung deutsch	64	M 1 Tank Platoon Handb deutsch	79 50
Battle Isle komplett deutsch	74 50	Mega-L-O-Mania komplett deutsch	74 50
Birds of Prey Handbuch dt	78 50	Might & Magic III komplett deutsch	74 50
Black Crypt Anleitung deutsch	64	Monkey Island komp deutsch 1 MB	74 50
Bundesliga Manager professiona	4 50	Monkey Island II, kompl deutsch	85
Castles Handbuch deutsch	71 50	Pacific Islands kompl deutsch	71 50
Conquest of the Longbow Handb dt	74 50	Paperboy II Anleitung deutsch	64
Convent Action komplett deutsch	79 50	Parasol Slars An dt	64
Das Schwarze Auge komplett dt	9 50	Phobias Dreams Anleitung deutsch	64
Die Hard II, Anleitung deutsch	64	Police Quest III	74 50
Dynablasters Anleitung deutsch	74 50	Populous 2 Handbuch deutsch	71 50
Evrya II, komplett deutsch 1 MB	71 50	Project X, Anleitung deutsch	64
Eye of the Beholder kpl deutsch	74 50	Railroad Tycoon, kpl deutsch 1 MB	79 50
Eye of the Beholder II, kpl dt	4 A	Race Drivin' Handbuch deutsch	71 50
Epic Anleitung deutsch	64	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74 50
Fate-Gates of Dawn kompl deutsch	74 50	Rise of the Dragon kompl dt	74 50
F 15 Str Eagle II Handb dt 1 MB	79 50	Reams Anleitung deutsch	71 50
FI of the Intruder Handb dt Rest	45	Shadow Lands Anleitung deutsch	71 50
Global Effect, Anleitung deutsch	79 50	Silent Service II 1 MB Handb dt	79 50
Goblins Anleitung deutsch	64	Sim Anl, komplett deutsch	86 50
Grand Prix (Formel 1) Handbuch dt	79 50	Space Quest V Handbuch deutsch	74 50
Harpoon 1 21 Handbuch deutsch	74 50	Space Shuttle komplett deutsch	99
Heart of China, komplett deutsch	74 50	Specia Forces Handbuch deutsch	79 50
Hook Anleitung deutsch	64	Storm Master Anleitung deutsch	71 50
Kaiser, Comp u Brettspiel kpl dt	99	Their finest Hour, dt Anleitung	75
Kathedralen komplett deutsch	84	Titus The Fox Anleitung deutsch	64
Larry II, komplett deutsch 1 MB	74 50	Turtles II Anleitung deutsch	64
Larry V Handbuch deutsch 1 MB	74 50	Ultima VI Handbuch deutsch	71 50
nd ana Jones (Grafik-Adv.) kpl dt	64	Wayne Gretzky II Canada Cup	64
nd ana Jones IV kompl deutsch	4 A	Willy Beamish Handbuch deutsch	74 50
John Madden Football Anleitung dt	64	Zak McKracken kpl deutsch	67
Kings Quest V, komplett dt 1 MB	74 50	X-Copy Tools (neue Vers.) m Hardware	79

ATARI ST

Ambus A 320 komplett deutsch	99	Lemmings Anl dt	64
Amberstar komplett deutsch	79 50	Loom komplett deutsch	75
Another World Anleitung deutsch	64	M 1 Tank Platoon Handb deutsch	79 50
Bundesliga Manager professional	74 50	Master Golf Handbuch deutsch	79 50
Castles Anleitung deutsch	71 50	Monkey Island komplett deutsch	74 50
Convent Action, komplett deutsch	79 50	Populous 2 Anl dt deutsch	71 50
Das Schwarze Auge kompl deutsch	79 50	Powermonger Datadisk Anl dt	74 50
Fate Gates of Dawn, kompl dt	74 50	Railroad Tycoon, kompl deutsch	79 50
F 15 Str Eagle II Handb deutsch	79 50	Silent Service II Handbuch deutsch	79 50
Flames of Freedom, kompl deutsch	82 50	Special Forces, Handbuch deutsch	79 50
Flight of the Intruder Handb dt	89	Strikefleet, Anleitung deutsch	64
Goblins, komplett deutsch	64	Turtles II Anleitung deutsch	64
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl dt	69	Ultima VI Anleitung deutsch	71 50
Kaiser Comp u Brettspiel dt	99	Zak McKracken kompl deutsch	69
Knights of the Sky, Handbuch dt	79 50	Welere ST-Games auf Anfrage	

IBM

A-Train englisch	1 18	Railroad Tycoon dt Handbuch	94 50
Aces of the Pacific Handb dt	64 50	Red Baron kompl deutsch VGA	82 50
Ambus A 320 komplett deutsch	99	Rise of the Dragon, kpl deutsch	82 50
B 17 Handbuch deutsch	94	Secret Weapons of the Luftwaffe	89 50
Bundesliga Manager prof dt	74 50	Handbuch deutsch für dte	22 50
Civilization komplett deutsch	45	P 38/P 80 für SWOT	33 90
Conquest of the Longbow kpl dt	82 50	HE 162 für SWOT	33 90
Darkest Handbuch deutsch	99	Silent Service II Handb dt	82 50
Dark Seed	89	Sim Anl, komplett deutsch	88 50
Das Schwarze Auge kompl deutsch	89	Sim Earth, komplett deutsch	95
Dune Handbuch deutsch	89	SimCity u Populous, Handb dt	74 50
Elvira I, komplett deutsch	82 50	Space Quest IV VGA kompl deutsch	82 50
Eye of the Beholder I kpl dt	89	Space Shuttle kompl deutsch	119
Epic, Handbuch deutsch	74 50	Startrak	79 50
F 16 Falcon 3 0 Handbuch dt	99	Storm Master, Anleitung deutsch	71 50
Flames of Freedom Handb dt	95	Ultima VII Anleitung deutsch	89
Flight Sim 4 0 deutsche Version	144	Ultima Trilogy I/IV u VI, Anl dt	89
Gateway to the Savage Front kpl dt	99	Ultima Underworld, Anleitung dt	89
Gunship 2000, Handbuch deutsch	89	Wing Commander II, kompl deutsch	95
Harpoon 1 21 Handbuch deutsch	89	Wing Commander II, Handb dt	89
Heart of China VGA kompl deutsch	82 50	Wing Commander II Speech Pack	39 40
Heroes of the 357th Handbuch dt	74 50	Wing II Operation Disk I	49
operator kompl deutsch	74 50	Wing Commander I De Luxe Edition	99
Indiana Jones III VGA-Vers kpl dt	89	Wizardry 7 eng Version	112 50
Indiana Jones IV VGA kpl dt	4 A	Elminster-Game-Card (bis 50 MHz)	69 50
Kaiser Comp u Brettspiel dt	99	Gravis-Joystick schwarz	81 95
Kings Quest V/VGA kpl deutsch	99	Adl b Soundkarte deutsch	129
Larry III kompl deutsch	82 50	Adl b Soundkarte "Gold" Stereo	475
Larry V VGA kompl deutsch II	82 50	Soundmaster 2 0 Handb deutsch	279
Lemmings Handbuch deutsch	79	Soundmaster pro Handb deutsch	495
Lemmings Datadisk (100 Level)	61 50	CD-ROM Wing Comm I m Miss I u II	135
Links Golf-Simulation Handb dt	94 50	CD-ROM Larry V	99
Links Courses: Forest Bountif/Bay Hit	44	CD-ROM Kings Quest V	99
Pinhurst/Hyatt u Barton Creek, je	94 50	CD-ROM Larry V	99
M 1 Tank Platoon Handbuch deutsch	89	CD-ROM Rail Ty u M 1 Tk	119
MAD - TV, komplett deutsch	79 50	CD-ROM Gunship I u Midwinter	149
Magic Candle 2 Handbuch deutsch	89 50	CD-ROM Illustrated Encyclopedia	89
Monkey Island kpl deutsch VGA HD	89 50	CD-ROM Memmairs (Säugebiere)	89
Monkey Island II VGA kompl dt	74 50	CD-ROM 4 Gigabyte Shareware	89
Pacific Islands Anleitung deutsch	64	Weitere CD - Roms lieferbar	4 A
Panels Edge Anleitung deutsch	89		
Police Quest II VGA kompl dt	82 50		
Powermonger Handbuch deutsch	79 50		

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)

VORKASSE 5,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Harakiri



Samurai landet abgeschlagen auf den hinteren Strategieplätzen

Samurai

Wir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts. In dieser "Zeit des Krieges" besteht Japan aus einer Gruppe kleiner, sich bekriegender Staaten, die jeweils von einem "Daimyo" regiert werden. Ihr schlüpft in dem fernöstlich angehauchten Impressionsstrategiespiel in die Rolle des Usaka San, einem dieser Fürsten, um durch erfolgreiche strategische Kämpfe Euer Herrschaftsgebiet um das Doppelte zu vergrößern. Dazu tretet Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an. Eure Aufgabe besteht prinzipiell darin, Armeen und Sol-

daten verschiedenster Sorte einzukaufen und zu bewegen, um sie schließlich in die Schlacht zu schicken. Zur Auswahl stehen berittene oder unberittene Samurais, Arkebuser, Bogenschützen und Speerträger. Treffen zwei gegnerische Armeen aufeinander, wird ein Ausschnitt der großen Übersichtskarte herangezogen. Auf diesem Bildschirm treten sich nun gut zwei Dutzend Sprites gegenüber, um sich gegenseitig die Köpfe einzuhauen. Dabei sind statistische Werte wie Angriffsstärke, Verteidigungsstärke, Feuerkraft und Moral von großer Wichtigkeit. ri

Puh! Samurai ist ein halbherziges Strategiespiel mit historischem Hintergrund. Hat man erst einmal den komplexen, benutzerunfreundlichen Einstieg hinter sich, wartet das Spiel mit verwirrenden und oberflächlichen Spielelementen auf. Der Spielspaß versumpft im konfusen und langweiligen Herumgeklappe auf einige Icons. Ist es zu



Beginn noch halbwegs faszinierend, die kleinen Männchen in die Schlachten zu lenken, wird Samurai sehr schnell öde. Keine neuen Spielideen; Gags fehlend. Gerade diese hätten das einigermaßen solide Strategiekonzept angenehm verziert. So bleibt ein langweiliges Taktikgeklappe, das lediglich Nippon-Freaks gefallen könnte.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 44% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

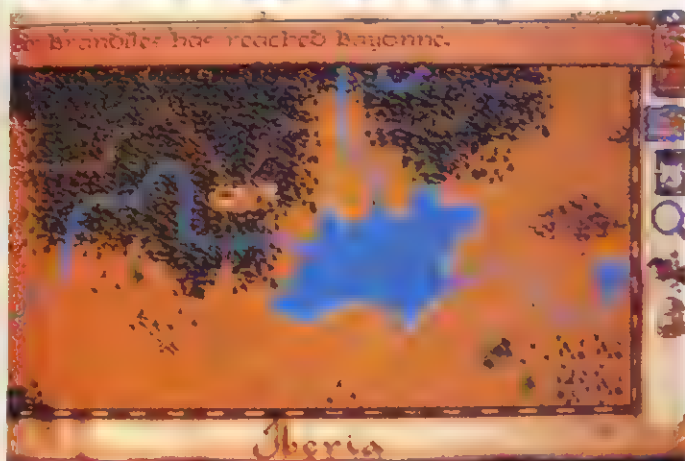
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Viva Espana



Dramatisch: Ritter-Icon Lancelot bewegt sich von A nach B (Amiga).

Vengeance of Excalibur

Was wären wir ohne die britische Helden- und Sagenwelt? Hollywood wäre längst Pleite und auf den Monitoren bliebe es zappenduster. Zum Glück ist Verlaß auf König Artus, Robin Hood und Konsorten. Im aktuellen Fall dürfen wir, ganz im Sinn der europäischen Einheit, vier englische Fahrenden auf ihren Questen und Amouren ins ferne Spanien begleiten. Wie schon im Strategievorgänger *Spirit of Excalibur*, steht auch in *Vengeance of Excalibur* besagtes

Sagenschwert im Mittelpunkt der Handlung. Diesmal müssen wir mit unseren Ritterarmeen Spanien erobern, bevor wir Excalibur dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgeben können. Die Armeen werden auf einer scrollenden Landkarte von Spanien hin und her bewegt, während unsere Ritter insgesamt sieben Missionen bestehen müssen. Die Ritter werden entweder vom Computer in die Schlacht gelenkt oder stehen unter unserem Oberkommando. vw

Vergleicht man *Vengeance of Excalibur* etwa mit den Strategie-Epen von Koei, dann kann selbst der kernigste Ritter depressiv werden. Was uns hier vorgesetzt wird, ist weder technisch noch spielerisch zeitgemäß. Selbst

Edelleute mit zwei Laufwerken werden zu leidigen Diskettenwechslern. Durch die langen Ladezeiten ver-



geht noch der kleinste Motivationsfunke. Auch spielerisch wird *Vengeance of Excalibur* nicht vom Atem der Geschichte gestreift: Wir müssen mit einem Minimum an Informationen Spanien erobern. Die Adventure-Elemente zerstören das letzte bißchen Spielfluß. So eine schnöde Vermarktung hat das Wunderschwert nicht verdient.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 23%
Grafik: 53% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

B-Picture



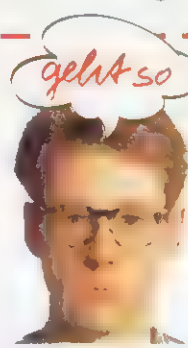
Ab in die nächste Bar: Ein Rausch per Mausklick.

Plan 9 from Outer Space

Edward D. Wood gehört zu den bekanntesten B-Film Regisseuren der Welt. Mit Recht, denn er hat den schlechtesten Film aller Zeiten auf dem Gewissen. Seiner unvergleichlichen Kreativität verdankt der Filmfan eine Katastrophensammlung erster Güte: Miserable Schauspieler, dilettantische Bauten und Tricks, selten dämliche Dialoge — in diesem Zukunftsschinken aus den 50er Jahren ist alles drin. Es bedarf schon einer gewissen englischen Exzentrik, um

aus diesem Film ein Computerspiel zu machen. Gremlin ging das Wagnis ein und liefert mit *Plan 9 from Outer Space* ein klassisches "Point and Click"-Abenteuer ab. Mit zehn Befehlen klickt Ihr Euch durch Kalifornien und sucht nach verschwundenen Filmrollen. Rund 70 unterschiedliche Grafiken müssen erforscht und mit der Maus abgesucht werden, bis wir zur Filmvorführung laden dürfen. Das Programm wird in einer komplett deutschen Fassung ausgeliefert. vw

Das Beste an *Plan 9 from Outer Space* ist die beigelegte Videokassette. Endlich können sich Film-Freaks Edward Wood's unfreiwilliges Meisterwerk (mit deutschen Untertiteln) ins Regal stellen. Das Adventure schlägt sich ganz wacker, kann aber gegenüber den zahlreichen Mitbewerbern nur mühsam bestehen. In Zeiten komfortabler Maus-



steuerung à la Sierra oder Lucasfilm wirkt ein Befehlsmenü etwas antiquiert. Vollkommen unverständlich, warum man die animierten Taxifahrten nicht abbrechen kann — so schön sind die Grafiken nun auch wieder nicht. An leicht verquerem B-Picture-Humor herrscht kein Mangel. Deshalb gibt's einen Atmosphärebonus.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 54%
Grafik: 48% Sound: —
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospielen!

2/92

VIDEO
GAMES

**SPIELE
SENSATIONEN**

- Adventure Island 2
- Empire strikes back
- Legend of Zelda 3
- Super Fantasy Zone
- Mega Man 3
- Monopoly
- Castlevania
- Bugs Bunny
- Kick off
- Robin Hood
- Buck Rogers
- Hockey



TRENDS & TRÄUM

Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneuheiten?

Dann hast Du nur eine Chance:

Du brauchst VIDEO GAMES -
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele-Spaß pro Seite.

Dann VIDEO GAMES bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

**Ab
6.4.92 bei
Eurem
Händler!**

VIDEO
GAMES

**TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**

Am Rande des Taifuns



Auf der Landkarte verteilt Ihr Mühlen, Flugplätze und Weizenfelder

Storm Master

Seit Urzeiten liefern sich die beiden Dynastieinseln Eoliä und Sharkaania einen gnadenlosen Kampf. In Eoliä war der Posten als Ministerpräsident gerade frei, nun steht Ihr mitten im Siebenerrat und habt freie Hand, die Gegenpartei in mehreren verschiedenen Szenarien taktisch zu besiegen.

Im Rat können neun Personen angeklickt werden, die jeweils für einen bestimmten Aufgabenbereich stehen. Klickt man beispielsweise den Müllermeister an, gelangt man in ein Untermenü, in dem kleine Weizen-, Honig-, Tierzucht-

und Mühlensymbole auf der Eoliä-Karte platziert werden. Sie bestimmen die Infrastruktur des Landes und sind nötig, um und Geld zu scheffeln. Die Wissenschaften sind das Ressort eines weißbärtigen alten Herren, dem Leonaardo. Mit seiner Hilfe bastelt Ihr Euch Flotten von flugtauglichen Segelschiffen, um das gegnerische Land schließlich zu bombardieren. Haltet Ihr religiöse Rituale ab, habt Ihr auch den Wind auf Eurer Seite. Aus dem Zusammenspiel dieser Elemente heraus gewinnt Ihr dann gegen den Computergegner. *ri*

Das Sammelsurium an Strategiezutaten wirkt auf den ersten Blick etwas konfus. Wenn man allerdings etwas Geduld aufbringt, wird ein gewisses Interesse am Bau der Flotte und dem, was dahinter steckt, geweckt: Vor der Serienproduktion steht ein Design-Entwurf von Euch, die Bauteile bekommt Ihr am Markt und die Crew wird rekrut-



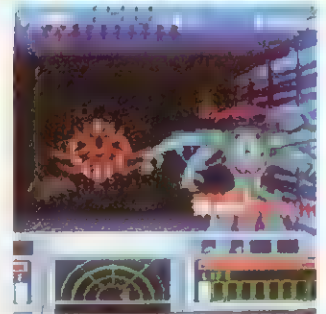
tiert. Damit immer genug Geld da ist, verkauft Ihr angebaute Produkte. Die strategischen Verbindungen werden Euch allerdings schwer vermittelt; hätte man etwas mehr Liebe in die Benutzerführung (es wird ständig nachgeladen) gesteckt, hätte etwas wesentlich Leckeres und Anspruchsvolleres aus Storm Master werden können.

Aliens hoch drei

Space Gun

Das Original zu Space Gun ist ein Standautomat mit zwei fest verankerten Lichtpistolen nebeneinander. Zwei Spieler laufen durch Raumschiffe und über Planetenoberflächen mit nur dem einen Ziel, die Alien-Brut zu vernichten. Selbstmörderischerweise huschen einem bei diesem Unternehmen verschiedene Aliens vor die Kinnme. Im Kampf um Leben und Tod ziehen die Viecher meist jedoch den kürzeren.

Die Nachteile der technisch ganz soliden Ballerumsetzung liegen auf der Hand: Das Gefühl der Knarren (inklusive Nachladen) geht bei einem Joystick-Wettkampf restlos verloren.



Positiv: Ihr könnt auch mit der Maus herumballern.

Deshalb unterstützt das Spiel auch den "Trojan Light Phaser", aber wer hat den schon? Bleibt eine halbherzige Ballerei zum Abreagieren. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

32%

Grafik: 43%

Sound: 26%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

9%

Grafik: 9%

Sound: 19%

Schwierigkeit: schwer



Knights of the Sky

Microproses' Red-Baron-Konkurrent Knights of the Sky macht auf dem ST keine schlechte Figur. Ebenso wie auf dem Amiga, besticht das Spiel im Gegensatz zur MS-DOS-Version durch erstaunlich flotte Vektorgrafik und durchdachte Steuerung. Für Simulationsfans eine durchaus sinnvolle Kapitalanlage, zumal Knights of the Sky zur Zeit die einzige Doppeldeckersimulation auf dem Atari ST ist. *kn*



Alcatraz

Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem Atari ST nicht ein Pixel des ominösen Hostages-Nachfolgers geändert. Selbst der Sound ist identisch. Wieder wird, wahlweise auch zu zweit, durch die Gegend gehumpelt und alles niedergetreten, -geschossen und -gebombt, was herumläuft. Im Endeffekt dasselbe militant-geschmacklose Gemetzel wie auf dem Amiga und immer noch gewaltig gewalttätig. *kn*

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

55%

Grafik: 45%

Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST

72%

Grafik: 69%

Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action

Hersteller: Infogrames

Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST

47%

Grafik: 58%

Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
 Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
 ☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525

(Interstel)
 Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("EMPIRE im Welt-raum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.
 (Storm Computers)
 4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STX), Amiga: 89,95 DM

Second Front

(SSI)
 Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE

(Panther Games)
 Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel vom EMPTRE-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (EGA, VGA): 109,95 DM Scenario Disk für Perfect General: Für IBM, Amiga: 79,95 DM

ACTION STATIONS!

(Storm Computers)
 Segefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.). Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM Utility Disk für Action Stations (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Segefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariogenerator. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 109,95 DM

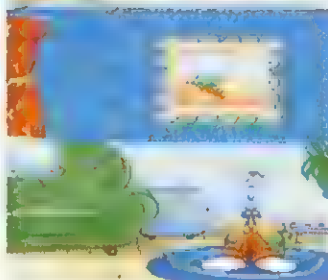
HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit Scenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl. Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM (VGA): 109,95 DM **Battles of Napoleon** (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM **Storm Across Europe** (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM **Western Front** (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie Second Front. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
 Action Stations: 25 DM
 Conflict Middle East: 19 DM
 Second Front: 23 DM
 Storm Across Europe: 20 DM
 White Death: 25 DM

Versandkosten: NW: 6,90 DM
 Vorauskasse: 4,90 DM
 Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken



Roger Rabbit

Die Amiga-Version des Disney-Dramas um Roger ist etwas angenehmer zu spielen als das PC-Vorbild. Der langohrige Held muß zahlreiche Levels überwinden, um Baby Hermann zu retten. Dazu kann er in kleinen animierten Sequenzen Gegenstände manipulieren. So preßt er sich zum Beispiel durch eine Walze, um unter dem Türschlitz durchzukommen. Zwar nicht sehr anspruchsvoll, aber sehr lustig. Ihr dürft Roger Rabbit nur von Festplatte spielen. //

Genre: Denkspiel
 Hersteller: Infogrames
 Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 41%

Grafik: 58% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel



Special Forces

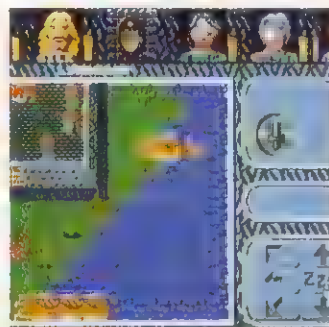
Spielerisch fantastisch, ist die vorzügliche Mischung aus Strategie und Action. *Special Forces*, kein Programm für Kinderhände. Trotz der moralischen Fragwürdigkeit bietet das Spiel für reife Jahrgänge eine Alternative zur normalen Taktik. Nichts für den Trockenstil. Nichts für "Rambos", die Ihre verköpfigte Soldatencrew dazu benutzen wollen, viele Sprites umzunieten, sondern für besonnenen Strategen mit einem Hang zum Actionspiel. //

Genre: Action
 Hersteller: Microprose
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 84%

Grafik: 74% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar



Amberstar

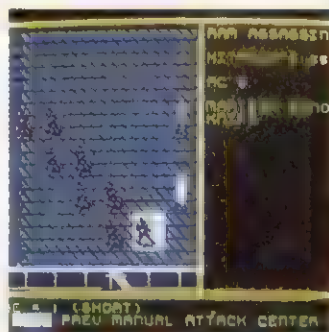
Die Suche nach dem verschollenen *Amberstar* findet jetzt auf dem Amiga statt. Wer allerdings eine an die Hardwarefähigkeiten des Amigas angepaßte Version erhoffte, wird enttäuscht. Die Grafik ist zwar gut, aber auf dem Amiga wären mehr als nur die 16-St-Farben sicher schöner gewesen. Ansonsten: Die gigantische Fantasy-story von *Amberstar* lädt ebenso zum Mitspielen ein, wie das Kontingent ekhiger Monster und furioser Puzzles. //

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Thalion
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 85%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers 2

Wer mal was anderes als Drachen und Orks erlegen will, kauft sich mit *Buck Rogers 2* — *The Matrix Cubed* eine Alternative zum Fantasy-Alltag. Das zweite Abenteuersammelsurium (besteht aus verschiedenen Minimissionen) des immergrünen Raumhelden kann durchaus überzeugen. Besonders das originelle Skill-System und die erschreckend anderen Raumgefechte motivieren bis zum Endgegner. Auch technisch gibt's nicht's zu meckern. //

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: SSI
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 78%

Grafik: 71% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



Eye of the Beholder 2

Das gespannte Warten hat ein Ende. Haben PC-Besitzer schon vor Wochen den fiesen Obermütz aus *Eye of the Beholder 2* vertrieben, kommen jetzt Monstertierjäger mit einem Amiga zum Zug. Die 32-Farben-Grafik und der genugsame, aber stimmungsvolle Sound stehen der PC-Pracht kaum nach. Auch Rollenspiel-einsteiger werden ihren Spaß mit der besseren Fortsetzung haben. //

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: SSI
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 82%

Grafik: 80% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Pools of Darkness

Ein paar Abstriche an der Grafik müssen wir bei der Amiga-Version leider machen: Ganz so exzellent wie das VGA Vorbild ist sie nicht gelungen. Zum Glück ändert das nichts an der saftig-opulenten Story, die uns in Windeseile in den Rollenspielhimmel trägt. Nach langer Durststrecke endlich wieder ein Programm von SSI, das restlos überzeugen kann. Wer nicht von den "Forgotten Realms" lassen kann, ist hier bestens aufgehoben. //

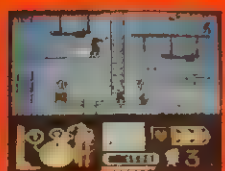
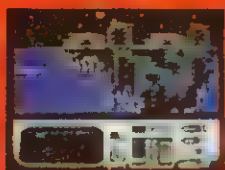
Genre: Rollenspiel
 Hersteller: SSI
 Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 83%

Grafik: 72% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

ÜBERNIMM
DAS KOMMANDO
DES ROTER OKTOBER...
DIE JAGD
BEGINNT!



JAGD AUF ROTER OKTOBER

Schleichen sich heran... bombardieren Dich... und
treffen Dich an. Es gibt sogar einen heimlichen
Saboteur an Bord.

Du bist Kapitän Ramius und kommandierst über das
perfekte Atom-U-Boot.

Dein Ziel... zum Feind überlaufen.

Ein Spiel mit Strategie, Handlung & Geschicklichkeit!

Vertriebt von
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2



Available on the following systems:
NES™ & GAME BOY™ SYSTEMS

NINTENDO, NES and GAME BOY are trademarks of NINTENDO
TM and copyright © 1992 Paramount Pictures
All Rights Reserved



Links: Barton Creek

Hobby-Golfer, die angesichts der teuren Golfclubpreise nur selten das Vergnügen haben, auf einem echten Rasen zu spielen, greifen gerne auf die elektronische Alternative zurück. Eines der beeindruckendsten Golfprogramme des letzten Jahres war sicherlich das Edelspiel *Links*. Mammutgrafiken, Digisounds und andere



technische Feinheiten fraßen soviel wertvollen Festplattenplatz, daß das Hauptprogramm nur mit einem einzigen Kurs aufwartete. Zu wenig, so die einhellige Meinung der Golf-fischisten in unserer Redaktion. Hersteller Access gab freimütig zu, daß weitere Kurse in Vorbereitung sind. Von Platzmangel also keine Rede. Leider müssen die allerdings sehr gut umgesetzten Pixel-Pendants zu berühmten Originallochern extra bezahlt werden. Bislang sind vier Kurse erschienen. Der Neueste ist *Barton Creek*. Keine Frage: Golfans

kommen um die *Links*-Extra-Disketten kaum herum. Denn auf Dauer ist der Solo-Kurs des Hauptprogramms ein wenig langweilig.

STOS 3-D

Spiele selber machen! Das ist der Wunschtraum vieler. Leider hapert es meistens an Programmierkenntnis, das Traumspiel nicht selbst bauen zu können. Clevere Softwarefirmen nutzen dies aus und veröffentlichen "Construction-Kits", mit denen auch Nicht-Programmierer in kurzer Zeit ein ansehnliches Spiel zustan-

debringen. Für den Atari ST und den Amiga gibt's beispielsweise die Programme der *STOS*-Serie. Diese Reihe bietet neben nützlichen Utilities eine simple Basic-ähnliche Programmiersprache, die auch den Einsteiger vor wenig Probleme stellen sollte. Neuster Sproß der *STOS*-Reihe ist das 3-D-Set. Mit dem *STOS 3-D* seid ihr in der Lage, selber Programme zu basteln, die auf 3-D-Vektorgrafik basieren — zum Beispiel eine eigene Flugsimulation oder ein Spiel im Stil von *Starglider*.

Die einzelnen Objekte, die später in dem Spiel Verwendung finden sollen, werden



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	299,-
CD-Rom	699,-
Infrarot Joypads	99,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	35,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Akisa Dragon	us 109,-
California Games	us 109,-
Carmen Sandiego	dt 139,-
Desert Strike	us 109,-
Devil Crash	jp 109,-
Double Dragon 2	jp 99,-
Eswat	jp 49,-
F 22 Interceptor	dt 99,-
James Pond 2	dt 115,-
Joe Montana 2	us 119,-
John Madden 2	us 109,-
Kid Chameleon	dt 115,-
Marble Madness	dt 99,-
Mano Lemieux	dt 115,-
Moonwalker	jp 59,-
Musha Aleste	us 99,-
Phantasy Star 2	us 125,-
Rambo 3	jp 89,-
Super off Road	us 99,-
The Duel	dt 99,-
Toki	jp 89,-
Long Raiser	us 119,-
Winter Challenge	us 115,-
Wonderboy 5	us 119,-

PC

A-320 Airbus	119,-
Civilisation	dt 119,-
Eco Quest	dt 99,-
Falcon 3.0	109,-
Indy 4	a. A.
Monkey Island 2	dt 99,-
Star Trek Aniv.	dt 79,-
Ultima 7	109,-

AMIGA

Abandoned Places	dt 79,-
Amberstar	dt 89,-
Grand Prix	89,-
John Madden Football	79,-
Kings Quest 5	dt 89,-
Mad TV	a. A.
Monkey Island 2	dt a. A.
Pools of Darkness	79,-
Sim Ant	95,-
Ultima 6	79,-
Willy Beamish	dt 89,-

GAME BOY

Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Light Boy	55,-
Adventure Island	us 69,-
Batman	dt 69,-
Bubble Bobble	dt 69,-
Duck Tales	dt 59,-
Hatris	dt 69,-
Hook	us 79,-
Kwirk 2	us 69,-
Mega Man 2	us 79,-
Paperboy 2	dt 69,-
Probotector	dt 69,-
Mickey Mouse	us 79,-
Monopoly	69,-
Super R. C. Pro Am	dt 55,-
Snoopy's Magic Show	89,-
Terminator 2	dt 75,-
Turtels 2	dt 69,-

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2, 8000 München 40

Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

EINER SPIELT IMMER

SUPER NES

Super NES incl. Mario	549,-
Adams Family	129,-
Actraiser	us 139,-
Final Fantasy 2	us 149,-
F1-Roc	139,-
Joe & Mac	us 129,-
Lemmings	us 129,-
Magic Sword	a. A.
Pilotwings	jp 99,-
Pitfighter	129,-
Rival Turf	129,-
Sim City	us 129,-
WWF Wrestling	us 129,-
Zelda 3	us a. A.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Wide Gear	39,-
Master Gear Conv.	59,-
Alien Syndrome	69,-
Ax Battler	dt 79,-
Chessmaster	dt 79,-
Crystal Warrior	79,-
Fantasy Zone	dt 75,-
Sonic	dt 79,-
Space Harrier	dt 75,-



NES

Adventure Island II	109,-
Batman	99,-
Bubble Bobble	89,-
California Games	95,-
Chip'n Chap	95,-
Digger	95,-
Dragon's Lair	79,-
Familie Feuerstein	99,-
Gremians 2	99,-
Hook	99,-
Hunt for Red Oktober	109,-
Little Nemo	79,-
Maniac Mansion	dt 109,-
Marble Madness	95,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
North & South	109,-
Rescue	79,-
Star Wars	109,-
Terminator 2	99,-
Track and Field 2	99,-
Turbo Racing	109,-

MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid	149,-
Grundgerät + Sonic	199,-
Rapid Fire Unit	29,-
Light Phaser	99,-
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-
Out Run Europa	99,-
Speedball	89,-

Na, wer sagt's denn. Die ersten CD-Compilations trüdeln ein. Ubi-Soft packt auf der *Crystalia*-Sammlung gleich fünf alte Spiele auf den neuen Datenträger. Außerdem, wie fast jeden Monat, im Angebot: Zwei Spielesammlungen von Domark.

vw

Crystalia

Das Vorhaben ist löblich und die Speicherkapazitäten der CD sind fast unbegrenzt. Ubi-Soft konnte so gleich fünf Programme auf einer Scheibe vereinen. Das interessanteste Spiel der Auswahl ist zweifellos das Science-fictionabenteuer B.A.T. Wer auf morbide-schöne Endzeitgrafiken steht und



Spaß an gehaltvollen Rätseln hat, kommt zweifellos auf seine Kosten. Anders ist die Lage beim Spiele-Oldie *Night Hunter*. Das Action-Adventure ist nun ganz gewiß nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Auf diese Art von Recycling können wir gerne verzichten. *Pick'n Pile* dagegen kann den Spielefreund schon etwas mehr erfreuen. Das recht ungewöhnliche Ge-

schicklichkeitsspiel erfreut durch bunt-positive Kugelgrafik und ein frisches Spielprinzip. Das Ritterabenteuer *Iron Lord* verbindet einen nicht zu anspruchsvollen Adventure-Teil mit ein paar Actionspielchen und kommt Neulingen in der Ritterzunft gerade recht. *Pro Tennis Tour* übernimmt auf dieser Sammlung souverän die Position des Lückenfüllers.

PC Games Collection

Diese Zusammenstellung älterer Domark-Titel für den Personalcomputer kann nur streckenweise überzeugen. *Castle Master*, das leicht angegraute 3-D-Entdeckerspielchen mit Gruseltouch ist zwar immer noch ganz nett, in Zeiten eines *Ultima Underworld* aber leider nicht mehr ganz auf der technischen Höhe. *Hard Drivin 2* bietet zwar zwei Rennstrecken mehr als der Vorgänger, kann aber ob arger Geschwindigkeitsprobleme nicht überzeugen. *MiG-29 Fulcrum* ist eine recht pflegeleichte Flugsimulation für Computerpiloten die nur sporadisch eine Runde durch die Luft segeln wollen. Für Profis etwas anspruchslos. Die Computerumsetzung des Brettspiels *Trivial Pursuit* ist nur etwas für Rätselfreunde die über gute Englischkenntnisse verfügen. *Escape from the Planet of the Robot Monsters* hat nicht nur einen der längsten Titel der kurzen Softwaregeschichte, sondern stellt auch höchste Ansprüche an die Joystickfähigkeiten des Actionfreunds.

1376

ASCEN

24. Christmond

Gloria in excelsis Deo et in terra...

Credo in unum Deum Patrem

omnipotentem...

Sanctus, Sanctus,

Sanctus Dominus...

Deus Sebaoth Pleni sunt coeli et
terra...

Benedictus qui venit in nomine...

Agnus Dei qui tollis usw.

DER PATRIZIER

DER PATRIZIER

Ascen verlost
5 x Ein Jahresabo der
"Power Play" Postkarte bis
zum 30.9.1992 an: Selling
Points, Carl-Bertelsmann-Str.
53, 4830 Gütersloh,
Kennwort: Patrizier.
Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

WETTBEWERB

ANGABE ODER
MS-DOS 3.5"/2.25"
(bitte System angeben)
gegen DM 6,- in Brief-
marken bei Selling Points.
PATRIZIER-DEMO, Carl-
Bertelsmann-Str. 53,
4830 Gütersloh.

DIE SPIELBARE PATRIZIER-DEMO-DISKETTE

D
Aut
mar
Vers
sen
lung
ters
setz
eine
des
eine
tem
glei
Nich
uns
wir
foil
ken
Har
bisc
mat
rube
mit
tion
dam
ster
Die
& C
gen
dem

E
Win
ge P
Pop
spru

The
TN
PC
Col
Awa
Cry

Die We

72



TNT 2 Double Dynamite

Die fünf aktuellen Tengen-Automatenumsetzungen hätte man am besten gleich in der Versenkung verschwinden lassen, sie sind keine Empfehlung für das jeweilige Computersystem. *Stun Runner* versetzt uns hinter das Lenkrad eines futuristischen Motorrades. Leider ruckelt die Grafik in einem solchen Schnecken-tempo daher, daß der Spieler gleich wieder aussteigen wird. Nichts anderes wiederfährt uns mit *Hydra*, diesmal tuckern wir beschaulich mit einem Jet-foil durch unansehnliche Grafiken. Leider kommt auch bei *Hard Drivin II* die klaustrophobische Enge des großen Automaten Vorbilds in keiner Weise rüber. Etwas besser sind wir mit *Badlands* bedient. Das actionhaltige Rennspiel war dem damaligen POWER-PLAY Tester immerhin 67 Prozent wert. Die Piraten im Actionspiel *Skull & Crossbones* konnten dagegen nur mäßige 42 Prozent auf dem Schatzkonto verbuchen.

Award Winners

Empire kündigt mit *Award Winners* gleich vier preiswürdige Programme an. Zumindest *Populous* wird diesem Anspruch vollauf gerecht. Bull-

frogs Strategieklassiker schmückt jede Sammlung und ist immer noch ein Muß für den Spieleprofi. Ähnlich sieht es mit dem Geschicklichkeitsspiel *Pipe Mania* aus. Die feuchtfröhliche Bastelei um Rohre, Muffen und Wasserbrüche ist ebenfalls zu empfehlen.

Etwas anders sieht die Lage schon mit Don Bluth's *Space Ace* aus: Ihr steuert den Jungheiden Ace mittels Joystickbewegung in den Kampf gegen



Oberbösewicht Borf. Stimmt die Richtung, dann wird ein neues Bild geladen, andernfalls segnet Ace formschön das Zeitliche. Leider krankt die schöne Idee an den langen Ladezeiten. Die durchaus ansprechende Fußballsimulation *Kick Off 2* beschließt den Reigen der "Gewinner".

Titel	Hersteller	Zirkel-Preis	Systeme	Wertung
TNT 2	Domark	50-70 Mark	Amiga/ST/C64	für Fans
PC Games Collection	Domark	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Award Winners	Empire	100 Mark	Amiga/ST/MS-DOS	empfehlenswert
Crystallia	UBI-Soft	150 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

Joysoft



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren **supergelben** Softwarekatalog. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Addam's Family**	69 90
Battle Isle Data Disk	49 90
Das schwarze Auge**	84 90
Black Crypt**	64 90
Dynablaster incl. 4Way Adapter	84 90
Epic**	74 90
Humans**	79 90
Indy Heat**	64 90
Jaguar*	79 90
Jim Power*	69 90
Might & Magic III dt	79 90
Parasol Stars**	69 90
Planet 9 + Film*	99 90
Police Quest III	89 90
Pools of Darkness	69 90
Project X**	64 90
Sim Ant dt.	94 90
Special Forces**	84 90
Stormmaster**	74 90

Indiana * Jones IV

PC 89.90

PC

A-Train*	94 90
Airbus 320**	104 90
Buck Rogers 2	94 90
Chessmaster 3000	74 90
Civilization dt.	104 90
Das schwarze Auge**	94 90
Dune*	94 90
Eco Quest	96 90
Elvira 2**	99 90
Falcon 3.0 dt.	105 00
Global Conflict*	
Jetlighter II	84 90
Magic Candle 2**	84 90
Manchester E.V.	79 90
Monkey Island II dt.	94 90
Pacific Island	89 90
Perfect General*	94 90
Planet's Edge	79 90
Pools of Darkness	79 90

ULTIMA UNDER- WORLD*

PC 89.90

PC

Rocketeer**	79 90
Shuttle**	124 90
Special Forces*	89 90
Star Trek 25th An**	84 90
Stormmaster**	74 90
Treasures of Savage Frontier	79 90
Twilight 2000	94 90
Ultima Trilogy 2	89 90
Uncharted Waters	104 90
Wing Commander de luxe	104 90
Winter Challenge**	89 90
Wizardry 7	89 90
Flightstick	99 00
Mach 1 plus/Analog Joystick	59 00
Mach 3/Analog Joystick	79 00

C 64

Addam's Family**	39 90
Bingo**	39 90
Konix Mega Pack	49 90
Powerhits	49 90
Space Gun	44 90
Turtles II	39 90

ATARI ST

Airbus 320**	109 90
B.A.T. 2**	94 90
Special Forces	84 90
Starbyte Super Soccer**	69 90

Aces of * Pacific

PC 96.90

MEGA DRIVE

Buck Rogers**	139 90
Gynoug	109 90
James Pond II**	109 90
Quack Shot**	109 90
Winter Challenge**	129 90
Wonderboy in Monsterland**	139 90

GAME GEAR

Donald Duck**	74 90
Chessmaster**	74 90
Ninja Gaiden**	74 90
Sonic**	74 90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürerstr. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 88

Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 67, Tel. 069 / 280 170

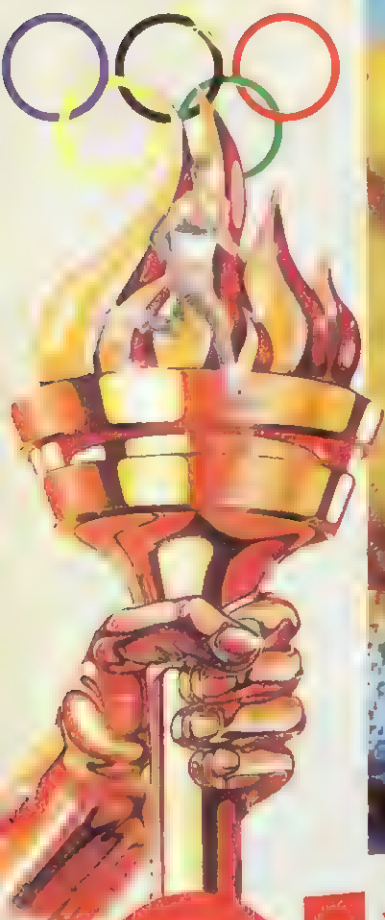
Kleingedrucktes	Bestellmenge	Preis
* Vorankündigung	bis 80 - DM	8 - DM
** Deutsche Anteilung	bis 140 - DM	4 - DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM)	ab 140 - DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4 - DM	
Ausland	zusätzlich 25 - DM	
Irreformer und Preisänderungen vorbehalten	UPS	zusätzlich 4 - DM
	Eilpost	zusätzlich 6,50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.



OLYMPIADE

■ 1992 — Das letzte Jahr des Olympia-doppelpacks. Für **POWER PLAY** Grund genug, das beliebte Sportspielgenre unter die Kampfrichterlupe zu nehmen.

Barcelona '92 steht vor der Tür, die Goldhatz in Albertville wurde aus deutscher Sicht bravourös überstanden. Dank östlichem Sportlerzuwachs ist die Bundesrepublik zum ernsthaften olympischen Konkurrenten der Supermächte USA und GUS avanciert.

Spieletechnisch wurde das "olympische" Genre 1984 mit **Epyx' Summer Games** eingeleitet, pünktlich zu Beginn der Sommerspiele in Los Angeles. Ganze Familien klebten wochenlang vor dem C64, auf der Jagd nach Weltrekorden und olympischem Edelmetall. Nicht minder erfolgreiche

Nachfolger trugen die Fackel weiter. Nach einem weiteren Sportspielschub zur 88er Olympiade zogen sich jedoch die meisten Programmierer aus dem olympischen Sportbusiness zurück. Vorbei schienen die Zeiten grandioser Leichtathletiksimulationen und neckischer Abwandlungen. Tennis-, Golf- und Fußballspiele haben den Sportspielmarkt seither fest in der Hand.

Im Olympiejahr 1992 bahnt sich allerdings ein Revival der "Viele-Disziplinen"-Spiele an: Pünktlich zu den Winterspielen in Albertville lockte **Accolade** mit dem überzeu-

genden **Winter Challenge** die Wettkampffans vor den Monitor. Im Sommer soll's erst richtig losgehen: Eine geballte Sportspieladung ist gewiß. Ein Wintersportspiel von **Electronic Arts** ist ebenfalls in Arbeit.

Auf den folgenden Seiten verschaffen wir Euch einen Einblick in das "olympische" Spielgenre und picken für Euch die Rosinen aus dem athletischen Kuchen. Einige ältere Titel werden dieses Jahr als Budgetsoftware oder Teil einer Compilation (wieder-)erscheinen. Ein Ausblick auf kommende Höchstleistungen rundet den Überblick ab.







SOMMER-FRISCHE

Sportspiele, die olympische Disziplinen simulieren, haben grundsätzlich drei Dinge gemeinsam. Zum einen kommen sie "periodisch" auf den Markt, was heißen soll: Alle vier Jahre (in Zukunft alle zwei) findet eine Olympiade statt, die für die Computerwelt meist mit einer Sportspielflut endet. Zwischen den Olympiaden herrscht relative Sportspielebbe. Zum zweiten bieten diese Spiele fast alle mehrere Disziplinen. Und drittens: Alle dürfen zu zweit, zu viert oder gar mit acht Spielern gemeistert werden.

Bekanntester Hersteller ist die Firma Epyx, die 1984 mit

Summer Games die Welle der "intelligenten" Disziplinen-sammlungen ins Rollen brachte. Der Grundstein wurde allerdings Anfang der 80er von Activision auf dem Atari VCS 2600 gelegt. Das Zehnkampfmodul Decathlon fesselte die Videospieler derart an den Bildschirm, daß der Erfinder David Crane zum ersten Star-Programmierer aufstieg. So spaßig der Zehnkampf war, so simpel lief die Steuerung ab: Joystick-Rütteln pur.

Summer Games bot dagegen schon etwas anspruchsvollere Unterhaltung. Dank der vielen Disziplinen und ihrer un-

terschiedlichen Steuerungsarten war dieses Spiel an Abwechslung zur damaligen Zeit kaum zu überbieten. Es fesselte aufgrund des "allgemeinverständlichen" Spielprinzips ganze Familien samt Opa, Oma und Urgroßeltern an Mattscheibe und Joysticks. Hier wurde im 100-Meter-Lauf um die Wette gerüttelt, beim Stabhochsprung der Feuerknopf bearbeitet und im Schwimmwettbewerb der Joystick im



Schicke 3-D-Grafik zum mittelmäßigen Spiel — Summer Olympiad

ALLES UNTER EINEN HUT!

GAME GEAR™

GAME BOY

SEGA



LYNX

ENTERTAINMENT SYSTEM™

MS-DOS	a.A.
LUNAR PAD	119,-
MANIAC MANSION	99,-
TIME LORD	129,-
HYPER SOCCER	99,-
CALIFORNIA GAMES	
THE HUNT FOR	
RED OCTOBER	119,-
STAR WARS	119,-
TERMINATOR II	129,-
MARBLE MADNESS	99,-



LYNX			
SUPER SKWEEK	79,-	MARBLE MADNESS dt.	99,-
TOKI	79,-	PC-ENGINE	
CRYSTAL MINES II	79,-	PSYCHIC STORM (SCD)	129,-
QUIX	79,-	HUMAN SPORTS	
GAME BOY		FESTIVAL (SCD)	119,-
PROBOTECTOR	69,-	CHUKU TAISEN	119,-
MEGA MAN	69,-	RAIDEN (SCD)	a.A.
TURTLES II	69,-	PARODIUS	179,-
SUPER KICK OFF	59,-	TWIN BEE	129,-
KID ICARUS	69,-	NEO GEO	
HOOK	a.A.	MUTATION NATION	349,-
MEGA DRIVE		LAST RESORT	399,-
WONDERBOY 5 dt.	139,-	MAGICIAN LORD	219,-
SUPER OFF ROAD	109,-	NAM	219,-
TEST DRIVE II	109,-	GAME GEAR	
ALISA DRAGON	119,-	AXE BATTLER USA	79,-
DESERT STRIKE	119,-	CRYSTAL WARRIOR USA	79,-
EARNEST EVANS	a.A.	FROGGER	79,-
KID CHAMELEON	119,-	MASTER SYSTEM	
WHERE IN TIME		ASTERIX	94,-
IS SANDIEGO dt.	139,-	KLAX	94,-
		WIMBLEDON TENNIS	a.A.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LÄDEN

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, GEGEN FRANKIERTEN DM 1,- UND ADRESSENIERTE RÜCKKUMSCHLAG AN: VERSAND PER NN DM 8,-, BEI VORZUGS-DM 4,-, VERSAND UND LADEN, PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS DM 10,-

Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83



Game, Set & Match

Eine der beliebtesten Solo-Sportarten ist Tennis. Nicht zuletzt dank Becker, Graf und Stich hat der weiße Sport auch bei uns einen Siegeszug angetreten. So darf man sich nicht wundern, daß das beste Computertennis von einem deutschen Softwarehaus entwickelt wurde. **Great Courts 2** schlägt nicht nur den Vorläufer um Längen, sondern schmettert auch die internatio-



Great Courts 2 (Amiga)



Nintendo Tennis (Game Boy)

nale Konkurrenz an die Wand. Samtliche Versuche von Infogrames (**Advantage Tennis**), Loricel (**Tennis Cup 1 & 2**) und Starbyte (**Tie-Break**) kamen über einen Salzgewinn nicht hinaus. 8-Bit-Sportler müssen sich größtenteils mit älterer Software abfinden, die von dem englischen Frühwerk **Matchpoint Tennis** dominiert wird. Lediglich Starbytes C-64-Version von **Tie-Break** erfüllt auch moderne Ansprüche.

Auf dem Videospielsektor liegt die PC-Engine mit zwei sensationellen Tennissimulationen in Front: zunächst **World Court Tennis**, und danach **Final Match Tennis** ließen keine Filzballwünsche offen. Insider behaupten sogar, daß es wohl kein Tennisspiel in absehbarer Zeit schaffen wird, das geniale **Final Match Tennis** zu übertreffen.

Auch der Game Boy ist mit dem **Nintendo Tennis** gut bedient, während Mega Drive und Super NES noch eine spritzige Tennissimulation gebrauchen könnten.

Disziplinlos

Sportspiele, die sich auf eine Disziplin konzentrieren, sind weniger abhängig von Olympiaden, werden deshalb öfters und zeitlich unabhängig veröffentlicht. Es gibt so gut wie keine Sportart, die noch nicht simuliert wurde. Den Löwenanteil nehmen Mannschaftssportarten ein — allen voran Fußball. Als bestes Computerfußballspiel der letzten zehn Jahre thront in unseren Augen **Microprose Soccer**, das die sagenhafte **POWER-WERTUNG** von 90 Prozent erhielt. Übrigens: Sensible Softwares zweite Fußballsimulation testen wir in unserer nächsten Ausgabe. Einen riesigen Erfolg konnte auch Ancos **Kick Off** auf dem Amiga verbuchen, das sich über Jahre mit immer neuen Versionen und Zusatzdisketten blendend verkaufte.

Im Videospielbereich dribbelte ein Spiel alle anderen in den Abgrund und darf sich das Prädikat "Bestes Fußballspiel aller Zeiten" ans Revers heften. Humans **Super Formation Soccer** auf dem Super NES holte konkurrenzlos den Meistertitel.

Basketball gehört ebenfalls zu den beliebtesten Computerspiel-Sportarten. Bestes Beispiel dafür: **TV Sports Basketball** ist eines der grafisch schönsten Sportspiele. Dank umfangreichem Liga-Modus und komplexer Steuerung eine echte Motivationsbombe.

Selbst geboxt wird auf dem Bildschirm, und das nicht zu knapp. Aktuellstes Beispiel: **TV Sports Boxing** und **Final Blow** Zwei grafisch beeindruckende Programme — spielerisch jedoch minderbemittelt. Vor einiger Zeit erst zur olympischen Disziplin avanciert, regiert die Handkante schon seit geraumer Zeit die Schaltkreise unserer Computer. **Budokan** stellt unter den vielen actionlastigen Titeln des Kampfsport-Genres die realitätsnähste und beste Simulation dar. Der Spieler darf von vier fernöstlichen Kampfsportarten Gebrauch machen, um seine Gegner k.o. zu schlagen. Viel Taktik und strategisches Verhalten gehören ebenfalls dazu.

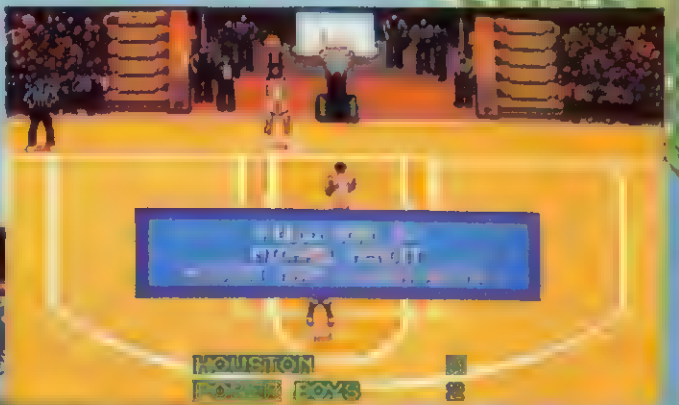


Final Blow (Amiga)



Microprose Soccer (C64)

**Tolle Grafik —
geniales Spiel:
Super Formation
Soccer (Super NES)**



**TV Sports Basketball
(Amiga — oben)
Budokan (Mega Drive)**

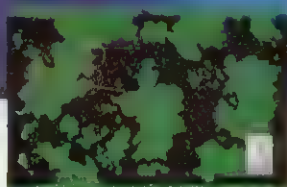
MILLENNIUM LEGT DIE WELT IN IHRE HÄNDE



GLOBAL EFFECT



Bauen Sie Kraftwerke für Versorgung und Ausbau Ihrer Städte.



Bauen Sie Militärsstützpunkte für Angriff und Verteidigung.



Legen Sie Parks und Wälder an, um der Umweltverschmutzung entgegenzuwirken.



Überprüfen Sie Umweltverschmutzung, CO₂- und Ozonabbau.



Untersuchen Sie die natürlichen Rohstoffvorkommen und erfassen Sie die Erdbebengefahr.



Eine entfernte Welt - eine neue Zivilisation. Sie steuern beim Aufbau von Zivilisationen das empfindliche Gleichgewicht der Natur. Stellen Sie sich den Herausforderungen wie ein richtiger Führer einer Weltmacht - Ihr Handeln kann die Welt vor dem globalen Temperaturanstieg und Umweltverschmutzung retten... Ihre Streitkräfte die Feinde vernichten die versuchen, Ihre Städte zu zerstören oder Ihren Planeten zu verseuchen. Die Welt liegt in Ihren Händen - übernehmen Sie die Kontrolle!



Bebalten Sie den Zustand Ihres Planeten ständig im Auge.

*Amiga screen shots
© Millennium 1992



MILLENNIUM

ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE
COWLEY ROAD
CAMBRIDGE CB4 4WS
0223 553111



SCHNEE- GESTOBER

Das winterliche Äquivalent zu Sportsimulationen auf grünem Rasen und heißem Tantan, die Winter-(Computer-) Spiele, bieten im Grunde selbige Disziplinenvielfalt wie ihre Zwillingbrüder, nur eben auf das Geschehen bei Winterolympiaden zugeschnitten. Statt der Hürdenläufe wird auf rutschigem Eis per Kufe gewetzt, statt hoch gesprungen, mit dem Ski am Fuß von der Schanze geflogen. Grafisch läßt sich aus den Wintersportarten anscheinend mehr als

aus sommerlichen Disziplinen herausholen. Unverständlich, da eigentlich alles weiß ist (oder sein sollte) — verständlich, wenn man sich die Programme ansieht: massenweise 3-D-Grafik, von der Seite gezeigte Skiläufer und von oben gesehene Eisschnellläufer. Seltsam, daß die Winterspiele trotz grafischer Abwechslung qualitativ hinter den Sommersimulationen herhinken.

Obwohl Winterolympiaden stets vor den Sommerspielen abgehalten wurden, rodelte



Slalomfahren in Accolades Winter Challenge (links). Winter Olympiad läßt's krachen — der Baum war im Weg (unten).



das erste Schneevergnügen (Winter Games im Jahre 1985), lange nach Veröffentlichung seines "Bruders" Summer Games auf den Markt. Einige Zeit nach den Winterspielen 1984 in Sarajevo programmierte Epyx, angetan vom sensationellen Summer-Games-Erfolg die erste Wintersport-

simulation. Und es war seither eine der Besten. Sieben eis- und schneehaltige Disziplinen, darunter zweimal Eiskunstlauf, Biathlon und Skispringen erfreuten die ganze Familie, zuzüglich Oma und Opa. Ein überaus witziger Trickskiwettbewerb und eine rasante Bobfahrt durften eben-

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99.7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx 'Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Württemberg: Aalen
10-18 Uhr
07361/680663

Baden: Freiburg
10-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr — Preisänderungen vorbehalten — Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- — Eilzuschlag 7,- — Ausland Nur Scheck, Vorauskasse + 21.
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen

SEGA MASTER

Master System	198 00
Master System II	198 00
Master System III	198 00
Master System IV	198 00
Master System V	198 00
Master System VI	198 00
Master System VII	198 00
Master System VIII	198 00
Master System IX	198 00
Master System X	198 00
Master System XI	198 00
Master System XII	198 00
Master System XIII	198 00
Master System XIV	198 00
Master System XV	198 00
Master System XVI	198 00
Master System XVII	198 00
Master System XVIII	198 00
Master System XIX	198 00
Master System XX	198 00

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive	249 00
Mega Drive II	249 00
Mega Drive III	249 00
Mega Drive IV	249 00
Mega Drive V	249 00
Mega Drive VI	249 00
Mega Drive VII	249 00
Mega Drive VIII	249 00
Mega Drive IX	249 00
Mega Drive X	249 00
Mega Drive XI	249 00
Mega Drive XII	249 00
Mega Drive XIII	249 00
Mega Drive XIV	249 00
Mega Drive XV	249 00
Mega Drive XVI	249 00
Mega Drive XVII	249 00
Mega Drive XVIII	249 00
Mega Drive XIX	249 00
Mega Drive XX	249 00

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?...

SEGA GAME GEAR

Game Gear	198 00
Game Gear II	198 00
Game Gear III	198 00
Game Gear IV	198 00
Game Gear V	198 00
Game Gear VI	198 00
Game Gear VII	198 00
Game Gear VIII	198 00
Game Gear IX	198 00
Game Gear X	198 00
Game Gear XI	198 00
Game Gear XII	198 00
Game Gear XIII	198 00
Game Gear XIV	198 00
Game Gear XV	198 00
Game Gear XVI	198 00
Game Gear XVII	198 00
Game Gear XVIII	198 00
Game Gear XIX	198 00
Game Gear XX	198 00

NINTENDO

Nintendo Game Boy	89 00
NES Entertainment System	219 00
Atari Lynx	84 95

GAME BOY

Game Boy	89 00
Game Boy II	89 00
Game Boy III	89 00
Game Boy IV	89 00
Game Boy V	89 00
Game Boy VI	89 00
Game Boy VII	89 00
Game Boy VIII	89 00
Game Boy IX	89 00
Game Boy X	89 00
Game Boy XI	89 00
Game Boy XII	89 00
Game Boy XIII	89 00
Game Boy XIV	89 00
Game Boy XV	89 00
Game Boy XVI	89 00
Game Boy XVII	89 00
Game Boy XVIII	89 00
Game Boy XIX	89 00
Game Boy XX	89 00

Atari Lynx	84 95
Atari Lynx II	84 95
Atari Lynx III	84 95
Atari Lynx IV	84 95
Atari Lynx V	84 95
Atari Lynx VI	84 95
Atari Lynx VII	84 95
Atari Lynx VIII	84 95
Atari Lynx IX	84 95
Atari Lynx X	84 95
Atari Lynx XI	84 95
Atari Lynx XII	84 95
Atari Lynx XIII	84 95
Atari Lynx XIV	84 95
Atari Lynx XV	84 95
Atari Lynx XVI	84 95
Atari Lynx XVII	84 95
Atari Lynx XVIII	84 95
Atari Lynx XIX	84 95
Atari Lynx XX	84 95

ATARI LYNX

Atari Lynx	84 95
Atari Lynx II	84 95
Atari Lynx III	84 95
Atari Lynx IV	84 95
Atari Lynx V	84 95
Atari Lynx VI	84 95
Atari Lynx VII	84 95
Atari Lynx VIII	84 95
Atari Lynx IX	84 95
Atari Lynx X	84 95
Atari Lynx XI	84 95
Atari Lynx XII	84 95
Atari Lynx XIII	84 95
Atari Lynx XIV	84 95
Atari Lynx XV	84 95
Atari Lynx XVI	84 95
Atari Lynx XVII	84 95
Atari Lynx XVIII	84 95
Atari Lynx XIX	84 95
Atari Lynx XX	84 95

...aber nur in unseren Ladengeschäften!

falls bestaunt werden. Dank abwechslungsreicher Steuerung und, für C-64-Verhältnisse fantastischer Grafik, wurde aus **Winter Games** ein zeitloser Klassiker, der noch heute mitreißt.

Rechtzeitig zur 88er Winterolympiade in Calgary kam Tynesofts **Winter-Games-Konkurrent Winter Olympiad 88** angesaut. Die fünf Disziplinen, darunter wiederum Biathlon, Skispringen und Bobfahren ähneln denen des drei Jahre vorher veröffentlichten Konkurrenten auffallend. Grafisch einige Klassen schlechter, haute

dieses Spiel, selbst auf 16-Bit-Rechnern keinen Sportspielfreund vom Hocker. Zwar durften diesmal sogar zwei alpine Skiwettkämpfe durchfahren werden — spielerisch jedoch genauso wenig spektakulär wie das übrige Schneegehüpfen in **Winter Olympiad 88**. Wahrscheinlich mußte das Spiel pünktlich zur Olympiade lieferbar sein, und so wurde aus Zeitdruck geschlampt.

Epyx wollte die Olympiade in Calgary ebenfalls nicht versäumen und stellte so kurzerhand die **The-Games-Reihe** auf die Beine, deren erster Teil aller-



Skispringen in **Winter Challenge**, **The Games: Winter-Edition**, **Winter Games** und **Winter Olympiad**

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
SOUNDBLASTER
 - Version 2.0 Incl. SOUNDBOARD 279.-
 - SET 2.0 Incl. STEREO OPTION 320.-
 X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox
SB-PRO Incl. SantaFe Multimedia Man. 498.-
CD-ROM Laufwerk 798.-

neu: **BEST OF**
 Public Domain & SHAREWARE
 ab 3 Mark pro Diskette
 Sonderliste + PC-Liste
 kostenlos!!!

★
 Aces of the Pacific 97.90
 Award Winners 76.90
 Birds of Prey 89.90
 Blues Brothers 70.90
 Bundesliga Manager Professional 76.90
 Champions 78.90
 Das schwarze Auge 71.90
 Dark Seal 89.90
 Double Dragon 3 89.90
 Falcon 3.0 68.90
 F15 Strike Eagle II 82.90
 Gunship 2000 71.90
 Indiana Jones 4 82.90
 John Madden Football 71.90
 Kings Quest 5 68.90
 Leisure Suit Larry 5 VGA 82.90
 Mega Twins 71.90
 Midwinter 2 82.90
 Might & Magic 3 71.90
 Parasol Stars 82.90
 Populous 2 71.90
 Secret of Monkey Island 2 82.90
 Sim Ant 82.90
 Space Crusade 56.90
 Space Max komplett 76.90
 Space Shuttle 122.90
 Space Quest 4 95.90
 Startbyte Super Soccer 79.90
 Super Heroes Compilation 69.90
 Team Yankee 2 72.90
 Terminator 2 69.90
 Top League 79.90
 Ultima 7 82.90
 Ultima Trilogy 2 85.90
 Ultima Underworld 85.90
 Wing Commander 75.90

Okay Soft
 Am Graben 2 • W-6471 WEIDING
 09674-1279 Fax-1294
 hotline new's
 -8405

SOFTPOWER
Berlin

Special News
FLIGHT OF THE
INTRUDER und
WOLFPACK
DEUTSCHE Version
DM 39.- per Stück!
Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß
 durch Berlins größtes
 Lager an PC + AMIGA
 Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft
 Schwedenstr. 18c
 1000 Berlin 65
 Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
 Schönwalder Str. 65
 1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

BACHEM **SOFTWARE**
v o m
FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
Aces of the Pacific	79.90*			
Award Winners	69.90	59.90	69.90	
Birds of Prey dt Anl	82.90			
Blues Brothers dt Anl	65.90	65.90	65.90	39.90
Bundesliga Manager Professional dt	69.90	69.90		
Champions	59.90	48.90	48.90	39.90
Das schwarze Auge	89.90	76.90		
Dark Seal	82.90*			
Double Dragon 3	-	59.90	59.90	39.90*
Falcon 3.0 dt	94.90			
F15 Strike Eagle II dt	75.90	75.90	75.90	
Gunship 2000 dt	82.90			
Indiana Jones 4 dt	96.90*	74.90*		
John Madden Football dt Anl	-	59.90		
Kings Quest 5	-	82.90		
Leisure Suit Larry 5 VGA	82.90	82.90		
Mega Twins dt Anl	-	75.90	75.90	
Midwinter 2	85.90*			
Might & Magic 3 dt Anl	-	75.90		
Parasol Stars dt Anl	-	69.90*		36.90*
Populous 2 dt	-	79.90	79.90*	
Secret of Monkey Island 2 dt	85.90	85.90*		
Sim Ant	82.90	82.90		
Space Crusade	-	56.90	56.90	
Space Max komplett dt	76.90			
Space Shuttle dt Anl	122.90	99.90*		
Space Quest 4	95.90	86.90*		
Startbyte Super Soccer dt	79.90	79.90*	79.90*	46.90*
Super Heroes Compilation	-	69.90	-	49.90
Team Yankee 2	79.90*	72.90		
Terminator 2 dt	69.90	59.90	59.90	38.90
Top League	79.90	69.90	69.90	
Ultima 7	82.90*	-	-	-
Ultima Trilogy 2	85.90*	-	-	74.90
Ultima Underworld	85.90*	-	-	-
Wing Commander	-	75.90*	-	-

Hardware
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 239.90
Soundblaster 2.0 dt. Handb. 239.90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
 4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/261 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung. ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
 NUR VERSAND KEINE ABHOLUNG!!



Noch nicht fertig: *Winter Olympics* von Electronic Arts (links). Eisschnelllauf bei *The Games: Winter Edition* (unten).

dings etwas zu spät kam. *The Games: Winter Edition* lief erst im Frühjahr auf. Spielerisch entpuppte sich die sieben Disziplinen als mit Abstand schlechtestes Epyx-Sportspiel. Wiederum durfte geredelt, eisschnell- und -kunstgelaufen sowie am Langlauf teilgenommen werden. Zweimal ging's auf alpine Rennstrecken (Abfahrt und Slalom), das Skispringen fehlte ebensowenig. Im Gegensatz zum nachfolgenden *The Games: Summer Edition* hat sich der Winter-Part keine Medaille verdient. Ein Grund war wohl der Mangel an erfahrenen Programmierern — die Macher der Klassiker liefen Epyx schlichtweg davon.

1992 — das nächste Olympiajahr. U.S. Gold und Accolade werkten fleißig an entsprechenden Simulationen. Zu den Winterspielen in Albertville lag lediglich ein Programm vor. Bis jetzt das einzige "olympische" Sportspiel dieses Jahres: Accolades *Winter Challenge*. Dank schneller VGA-Grafik und guter Spielbarkeit wird die traditionsreiche Sportspielfolge nach den 88er Einbrüchen erfolgreich fortgeführt. Acht Disziplinen können von bis zu zehn Spielern gemeistert werden. Wieder mit von der Partie: Skispringen, Biathlon, Eisschnelllauf, Abfahrtslauf, Langlauf und Bobfahren. Neu sind Rodeln sowie Riesenslalom.



Als erstes 92er Olympiaprogramm macht *Winter Challenge* eine gute Figur, kommt an die Brillanz der Klassiker jedoch nicht ganz heran. Technisch auf der Höhe der Zeit, spielerisch eher etwas eintönig: Zu einfache und wenig abwechslungsreiche Steuerung

lassen langfristige "Hochleistungs"-Motivation nicht zu. Nichts übereilen wollen die Programmierer von Electronic Arts. *Winter Olympics* wird erst in einigen Monaten veröffentlicht und kommt dann zwar spät, aber auch alternativ zur Sommerolympiade.

SEGA MEGA DRIVE

He'llfire (p)	49,-
Atomic Roboaid (jp)	39,-
Crackdown (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Gyr oug (jp)	69,-
Mexica (jp)	79,-
Sonic I: Hedgehog (jp)	79,-
Quack Shot (jp)	89,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
Wonderboy V (US)	119,-
Phantasy Star II (US)	109,-
Phantasy Star III (US)	109,-
Winter Challenge (US)	109,-
Warsong (US)	119,-
Turbo Out Run (jp)	89,-
Blockout (US)	39,-
Alisia Dragoon (US)	109,-
Heavy Unit (jp)	49,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Infrared Joypads (dt)	99,-
Arcade Power Stick (dt)	109,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (p)	59,-
Sonic I: Hedgehog (p)	69,-
Gear to Gear Cab e	19,-
Netzei	29,-
W.de Gear	49,-
Fantasy Zone (US)	69,-
Ax Battler (US)	69,-
Crysta Warrior (US)	79,-
Donald Duck (jp)	59,-
Benin Wal (jp)	49,-

dynatex

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
SlimeWorld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadb asters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-

Ninja Gaiden	79,-
Pac and	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Awesome Golf	79,-
Xybots	79,-
Toki (US)	79,-
Crystal Mines II (US)	79,-
Super Squeak (US)	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-

King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Crossed Swords	299,-
Super Baseball 2020	329,-
Eight Man	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fata Fury	329,-
Mutation Nation	329,-
Last Resort	379,-

Final Fantasy II (US)	149,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Rival Turf (US)	129,-
Adv Island (jp)	119,-
Joe & Mac (US)	119,-
Super Off Road (US)	129,-
Pro Soccer (jp)	69,-
Big Run (jp)	69,-
Dimension Force (jp)	99,-

Nintendo GAME BOY

Adams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Marble Madness	69,-
Faceball 2000	69,-
Boxie	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-

Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Turncan	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	79,-
Mickey Mouse	69,-
Catrap	49,-
Snoopy's Magic Show	49,-
Trax	69,-
Go Go Tanx	69,-
Navy Seals	69,-
Robocop II	69,-
Sneaky Snakes	69,-
Pacman	69,-
Gauntlet II	69,-
Term nator II	69,-
Double Dragon	69,-
Bubble Bobbie	69,-
Mysterium	59,-
Marius Mission	69,-
Solomons Club	59,-
Super Mario Land	48,-
Castlevania	69,-
WWF Superstars	69,-
Turtles	69,-
Netzeil	24,-
Lightboy	49,-
Hunchback	69,-
Star Saver	59,-
Missile Command	59,-
Flash	69,-
Mega Man II	69,-
Asteroids	59,-
A-maz ng Tator	59,-

Versandbedingungen
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

dynatex

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9 30 - 18 30

Versandanschrift:
Bruckstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Bestellung 24 Stunden
möglich auf
Anrufbeantworter

dynatex

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9 30 - 18 30

Ladenlokal:
Bruckstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Donnerstags 9 30 - 20 30
Samstags 9 30 - 14 00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

Bedeutung der Kürzel
(p) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen

Händleranfragen erwünscht



Winter Games von Epyx — der Urvater der Winterolympiade auf dem Computer



Bodycheck

Eine der beliebtesten und raubeinigsten Mannschaftssportarten ist Eishockey, die dazugehörigen Spiele dementsprechend zahlreich. Trotz oder gerade wegen der brutalen Spielweise der Eishockey-Cracks gehen Simulationen dieser prügeltürmigen Sportart weg wie warme Semmeln. Aus der Fülle der Eishockeysimulationen hier die drei besten.

König aller Eishockeysimulationen ist unangefochten **EA Hockey**. Mit diesem Mega-Drive-Spiel schuf Electronic Arts einen Klassiker und das bis heute beste Bildschirmspiel. Pausenlose Action wurde mit dem Simulationsaspekt so geschickt verbunden, daß selbst Eishockeyneulinge ihre helle Freude an diesem Spiel haben.

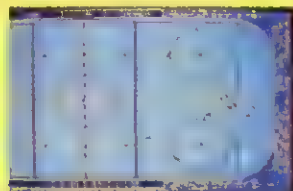
Auf heimischen Computern gibt's bis heute zwar noch nichts Vergleichbares — Eishockeysimulationen

nen jedoch zu Genüge. **Superstar Icehockey** ist eines der ersten Spiele dieses Genres und gleichzeitig eines der besten. Nachdem jeder Spieler ordentlich trainiert wurde, wählt Ihr die taktische Marschroute während des Spiels. Grafisch und musikalisch eher schlicht, bietet das Programm dank komplexer Steuerung und durchdachtem Taktik-Action-Gemisch langfristige Motivation.

Eine weitere, überaus realitätsnahe Simulation ist **Wayne Gretzky Hockey 2**. Hier darf von den Trikotsfarben bis zur Eismaschine so ungefähr alles eingestellt werden, was das Spielerherz begehrt. Einziges Manko: Ein Managerteil fehlt gänzlich. Um in den Genuß einer Liga zu kommen, muß der Spieler nochmals 70 Mark hinblättern. Mit Hilfe dieses **Hockey-League-Simulators** lassen sich die Spielergebnisse aus **Wayne Gretzky Hockey 2** verarbeiten.



EA Hockey



Wayne Gretzky Hockey 2



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden

und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM	Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
A 320 Airbus	82,90	82,90	a.A.	Mercenary 3	DA	89,90	89,90
Abandoned Places	DV	76,90		Might & Magic 3	DV		89,90
Agony	DA	64,90		Monkey Island 2	DV		89,90
Ar Support	DA	64,90		Nova 9			89,90
Acatraz	DA	64,90	64,90	Ork	DA	64,90	
Amberstar		76,90		Pacific Islands	DV	89,90	76,90
Apidys	DA	64,90		Panzer Battle	DA	64,90	
Black Crypt	DA	64,90		Paper Boy 2	DA		89,90
Buck Rogers 2			69,90	Paragliding	DA	76,90	76,90
Bushbuck			a.A.	Parasite Star (BB 3)	DA	64,90	64,90
Celtic Legends	DA	76,90		Pattin strikes back			89,90
Chase Engine				Pinball Dreams	DA	64,90	
Civilisation	DV	a.A.	119,90	Planet 9			a.A.
Conquestador	DV	76,90		Planets Edge			89,90
Darklands	a.A.			Police Quest 3	DV		89,90
Das schwarze Auge	a.A.	a.A.	a.A.	Pools of Darkness		69,90	
D Generation	DA		76,90	Project X	DA	64,90	
Double Dragon 3	DA	64,90	64,90	Race Driving	DA	69,90	
Dune	DA		82,90	Rocketeer			89,90
ECO Quest	DA		89,90	Roger Rabbit	DA	69,90	69,90
Elvira 2 Adv.	DV	76,90	89,90	Rubicon	DA	64,90	64,90
Elvira 2 Adv.	DA	64,90	64,90	Sea Soft & Sun		84,90	64,90
Epic	a.A.			Spirit of Excalibur			89,90
Eye of the Beholder 2			76,90	Star Trek 25th	DA		44,90
F-16 Falcon 3.0	DA		119,90	P 80 Mission			44,90
Fire & Ice	a.A.	a.A.	a.A.	Shadow and	DA	69,90	69,90
Formula One G.P.	DA	76,90		Sim Ant	DV	89,90	89,90
Fuzzball	DA	64,90		Sim Earth		a.A.	89,90
Galew: Savage Frontier		76,90	89,90	Soul Crystal	DV	69,90	76,90
Ghosts to Europe		29,90		Space Ace 2			82,90

VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA=DEUTSCHE ANLEITUNG

DV=DEUTSCHE VERSION

Global Conflict	a.A.			Titus the Fox	DA	64,90	69,90
Goblins	DV	69,90	69,90	Treasure of Savage Front			76,90
Godfather	DA	69,90	69,90	Twilight 2000	DV		89,90
Hare Raising Havoc	DA	64,90	69,90	Ultima 6	DA	76,90	82,90
Harlequin	DA	64,90	64,90	Ultima 7	DA		89,90
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	Ultima Underworld	DA		89,90
Humans	a.A.			Ultima Trilogy 2 (4-6)	a.A.		a.A.
Hyperspeed	DA		119,90	Uncharted Waters			139,90
Indiana Jones 4				Video Kid	DA	64,90	69,90
Indy Heat	DA	64,90		Vroom	DA	69,90	
Jaguar	a.A.			Wayne Gretzky 2	DA	64,90	64,90
John Madden Football	a.A.			Wizardry 7			a.A.
Kaiser	DV	99,90	99,90	Wizkid		a.A.	
Kid Gloves 2	DA	64,90	64,90	Wolfchild	DA	64,90	64,90
Knightmare		99,90	99,90	WWF Wrestling & Video	DA	64,90	64,90
Knights of the Sky	DA	76,90	76,90				59,90
L'Empereur			99,90				
Leander	DA	76,90					
Leis Larry 1	DA	76,90	82,90				
Leis Larry 5	DA	76,90	89,90				
Locomotion	DV	64,90	64,90				
Mad TV	DV	76,90	a.A.				
Magic Candle 2	DV		76,90				
Matrix	DA	64,90					

Bestellungen ab DM 100

versandkostenlos

Schrittweise Bestellungen nur an

World of Wonders

(Versandzentrale)

Marktplatz 39

6231 Schwabach/Ts

Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!

Gameboy Top Titel: Adventure Island 74,90 • andere Gameboy Spiele auf Anfrage

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller! –

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051 69688	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Rheinlandpfalz	06232-36010	Mo-Fr: 9-19 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196 82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden Württemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo-Fr: 14-19 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,-

Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!



Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

O-2130 Brenzlau, An der Schnelle 68
W-2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278
W-4047 Dormagen, Krefelder Str. 11-13
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70
W-6231 FFM-Höchst/Schwabach/Ts., Marktplatz 39
W-6450 Hanau/Haiger, Heimatfriedring 11
W-6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1
W-8900 Augsburg, Hunoldgraben 11

Tel. auf Anfrage
Tel.: 0461-44006
Tel.: 0511-691487
Tel. auf Anfrage
Tel.: 069-886401
Tel.: 06196-84747
Tel.: 06051-89688
Tel.: 06232-36010
Tel.: 0821-513001

Groovers Paradise

Postfach 300 3104 Unterlüß
Tel. 05827-5051 · Fax 05827-7724
versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



Software zu Hammerpreisen!!!

AMIGA

ALPHA WAVES	15.90
AQUANAUT	15.90
ARCHIPELAGOS	11.50
ARTURA	9.99
AUSTERLITZ	11.50
BAD COMPANY	12.90
BADLANDS	11.50
THE BALL GAME	5.90
BATTLES	5.90
BATTLES 2	5.90
BEYOND DARK CASTLE	5.90
BILARDS 2	5.90
BLADE WARRIOR	5.90
BLASTERS	5.90
BOBO STIR CRAZY	5.90
BOMBER MISSION	9.99
BURGER MAN	9.99
CAPTAIN FIZZ	27.00
CARRIER COMMAND	9.99
CHA-LENGER	9.99
CHAMBERS OF SHALIM	9.99
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	9.99
CHAMPIONSHIP RUN	9.99
CHARIOTS OF WRATH	9.99
CHESSMASTER 2100	29.90
CISCO HEAT	29.90
BRIAN COUGH	9.99
COLOSSUS CHESS	9.99
CONFLICT IN EUROPE	9.99
CROSSBOW	9.99
CYBERBALL	9.99
DALGLISH SOCCER MATCH	9.99
DARK FUSION	9.99
STEVE DAVIS	9.99
DAYS OF THUNDER	9.99
DEATH BRINGER	9.99
DEFLECTOR	9.99
DEJA VU 2	9.99
DOGS OF WAR	9.99
DAILY DOUBLE HORSE RACING	9.99
DRAGON BREED	9.99
DRAGON SPIRIT	9.99
DRAX CASTLE	9.99
DRAXKHEN	9.99
DUITROS	9.99
EAGLE RIDER	9.99
ENGLAND	9.99
ESPIONAGE	9.99
THE EXECUTIONER	9.99
FALLEN ANGEL	9.99
FEDERAL ORDS	9.99
FIGHTER BOMBER MISSION	9.99
2D FIGHTER MISSION	9.99
FINAL CONFLICT	9.99
FREZONE	9.99
FIGHTPATH 737	9.99
FLINTSTONES	9.99
FOOTBALL MANAGER	9.99
FOOTBALL MANAGER 2	9.99
FORMULA 1 GRAND PRIX	9.99
FROSTBYT!	9.99
GALAXY FORCE	9.99
GEMINI WING	9.99
GFL GOLF	9.99
GHOST CHASER	9.99
GLOBULUS	9.99
GOLDRUNNER	9.99

GOLDRUNNER 2	9.99
HARRIER COMBAT	15.90
HOTSHOT	15.90
HUNT FOR RED OCTOBER	15.90
HUNTER	15.90
HYDRA	11.50
ICE HOCKEY	9.99
ICE PALACE	11.50
INSECTS IN SPACE	13.90
INTERPHASE	13.90
ITALY 1990	15.90
JAMBALA	15.90
JUG	9.99
JUMP JET	9.99
JUPITER PROBE	9.99
KARTING GRAND PRIX	9.99
KEEP THE THIEF	9.99
LAS VEGAS	9.99
LEATHERNECK	9.99
LEGEND OF THE LOST L	9.99
LEMMINGS	39.90
LIGHT CORRIDOR	9.99
LOCOMOTION	9.99
MANHATTAN DEALERS	9.99
MAYDAY SQUAD HEROES	9.99
MINDROLL / THALMJS	9.99
MOTORBKE MADNESS	9.99
MOJSETRAP	9.99
MR. MEU	9.99
MURDERS IN SPACE	9.99
MYSTICA	1.90
NARCO POLICI	9.99
NAVY MOVES	9.99
NEHERWORLD	9.99
NINJA RABBITS	9.99
OPERATION COMBAT	9.99
OPERATION HARRIER	9.99
PAC-LAND	15.90
PACMANIA	9.99
PASSING SHOT	9.99
PHANTASIE BONUS ED	9.99
THE PRESIDENT IS MISSING	9.99
PROSPECTOR 2100	1.90
PROSPECTOR	9.99
PYROMAX	9.99
QUADRALIEN	2.90
OLASIMODO	9.99
QUESTION OF SPORT	9.99
RENAISSANCE	9.99
ROCKFORD	9.99
ROCKY	9.99
RODEO GAMES	9.99
ROLLER COASTER RUMBLER	9.99
ROTON	9.99
ROUND THE BEND	9.99
RUNNING MAN	9.99
S.T.J.N. RUNNER	9.99
SECONDS OUT	9.99
SLAYGON	9.99
SLIPSTREAM	9.99
SONIC BOOM	1.90
SPACE BATTLE	9.99
SPACE HARRIER 2	9.99
SPORTING TRIANGLES	9.99
STARBLAZE	9.99
STARGUDDER 2	9.99
STARGOOSE	9.99
STRIKER	9.99

IBM PC 3.5"

ARCADE BONANZA	9.99
ARCHIPELAGOS	9.99
ASI	9.99
AUSTERLITZ	9.99
BOULDERDASH CON. KIT	9.99
BOULDERDASH II	9.99
CARRIER COMAND	9.99
COLLOSSUS CHESS	9.99
CONFLICT IN EUROPE	9.99
DAILY DOUBLE	9.99
DRAXKHEN	9.99
ENGLAND	9.99
EYE OF HOURS	9.99
FOOTBALL MANAGER	9.99
GALACTIC EMPIRE	9.99
GFL BASEBALL	9.99
GFL GOLF	9.99
HARLEY DAVIDSON	9.99
HOTSHOT	9.99
INTERNATIONAL KARATE	9.99
KING OF CHICAGO	9.99
MASTER BLASTER	9.99
MAYDAY SQUAD HEROES	9.99
MURDER IN SPACE	9.99
MYSTICAL	9.99
NEHERWORLD	9.99
NEVERMIND	9.99
NINJA RABBIT	9.99
OOZE	9.99
OPERATION COMBAT	9.99
POKER	9.99
PRO LEAGUE BASEBALL	9.99
QUADRALIEN	9.99
RED OCTOBER 2	9.99
RODEO GAMES	9.99
SAFAR GUNS	9.99
SPACE BATTLES	9.99
SPACE GAMES	9.99
SPORTING TRIANGLES	9.99
STRIKE FORCE	9.99
SUMMER OLYMPIA	9.99
TV SPORT - BASKETBALL	9.99
WINTER OLYMPIAD	9.99

thema



JUST FOR FUN

Sportspiele in allen Ehren — eine Menge Spaß kommt auch auf, wenn der Spieler den Ski mit dem Skateboard tauscht, den Fußball mit einem lebenden "Fluffie" oder sein Männchen anstatt über eine Sandgrube, über Bierfässer hüpfen läßt. Gemeint sind die "Sportspiele", die mit olympischen Disziplinen genauso viel zu tun haben, wie *Turrican* mit *Monkey Island*.

Einer der Klassiker dieses abgedrehten und deshalb so beliebten Genres ist Epyx' *California Games*. Auf fast jedem Computer- oder Videospielsystem darf sich der Spieler mit einem Surfbrett in kalifornische Wellen stürzen, mittels BMX-Rad über Sandhügel preschen oder per Rollschuh den Strand entlangflitzen. Noch heute bringt *California Games* eine Menge Spaß und gehört somit zu den zeitlosen Klassikern der letzten fünf Jahre. Einen Nachfolger für MS-DOS-Computer gab es letztes Jahr zu bestaunen. Grafisch macht *California Games 2* dank VGA-Standard einen zeitgemäßen Eindruck. Spielerisch ließ es jedoch noch Reserven blicken, die durch die neue

Disziplinenvielfalt nicht kompensiert werden konnten.

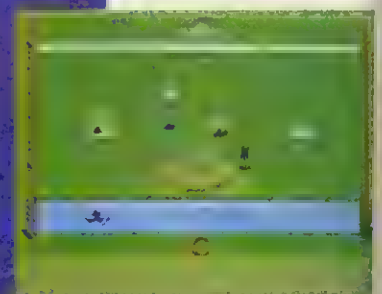
Ein weiteres Epyx'-Meisterwerk ist *World Games*. Neben einigen olympischen Disziplinen bietet es auch witzige Wettbewerbe wie Bullenreiten, Faßspringen oder Baumstammjonglieren. In Sachen Spielbarkeit und "Gags pro Pixel" trotz des Alters ein tolles und vor allem langfristig unterhaltsames Programm.

Skateboard-Fahren pur bietet Electronic Arts' *Skate or Die*. Die abgedrehtesten Skateboard-Disziplinen sind zu meistern. So wird in einem leeren Pool ein Zweikampf ausgetragen, über einen steinigen Kurs gerast oder in der "Halfpipe" um Punkte gekämpft. Das winterliche Äquivalent nennt sich *Ski or Die* und schlägt in dieselbe Bresche, nur eben etwas frostiger. Neben einer zünftigen Schneeballschlacht wird durch Tiefschnee gesaust oder mittels Ski ein Eiskanal unsicher gemacht. Dank drolliger Grafik und witzigen Animationen macht auch *Ski or Die* einen Heidenspaß.

Etwas mehr in den Fantasy-Bereich tendiert das lustige *Grand Monster Slam*. Via Fuß-



Surfen ist in: *California Games*
M.U.D.S.: Fantasy-Football de Luxe (unten)



Endzeit?



Die Halfpipe aus *Skate or Die* und das Wettmelken bei *Western Games*

tritt werden hier lebende "Bälle" in die Spielhälfte des Gegners gestoßen. Niedliche Grafik und lustige Monster machen *Rainbow Arts' Grand Monster Slam* zu einem der besten Fantasy-Sportspiele. Sein Nachfolger **M.U.D.S.** übertraf *Grand Monster Slam* jedoch in Sachen Witz, Brutalität und Originalität um Längen. Dieses Fantasy-Football sprüht vor schwarzem Humor und motiviert, schon allein der unzähligen Monsterrassen wegen, ungemein. Turniermodus und stilvolle Grafik runden den über-

aus guten Gesamteindruck ab. Weitere Abarten der Multi-Disziplin-Sportspiele sind *Magic Byte's Western Games* und die Umsetzung des Konami-Automaten *Combat School*. Während bei *Western Games* im Wild-West-Stil um die Wette getanz, armgedrückt oder eine Kuh gemolken wurde, begnügte sich *Combat School* mit Rüttelvergnügen (Laufen, Kimmziehen, Armdrücken) und Geschicklichkeitseinlagen (Schießen). Grafisch überzeugen beide Spiele — spielerisch macht nur *Combat School* Punkte.

Endzeit-Sport

Sportspiele im Endzeit Look erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Nicht nur bei den Spielern, sondern gerade bei Programmierern. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Spielregeln und Aufmachung liegen im Gegensatz zu realistischen Sportsimulationen, ganz in den Händen der Spieldesigner.

Wohl bekanntestes Beispiel das **Speedball-Duo**. Als der erste Teil 1988 auf den Markt kam, waren die heutigen Starprogrammierer The Bitmap Brothers noch ein recht unbeschriebenes Blatt. In einem eisenernen Stadion wurde um eine Metallkugel gekämpft und versucht, selbige mittels Prügelattacken ins gegnerische Tor zu schießen. Dem zwei Jahre darauf erschienenen zweiten Teil mit dem passenden Na-

men **Speedball 2** blieb das Spiel prinzipiell erhalten. Jetzt wurde jedoch auf einem größeren Feld mit noch schönerer Grafik und noch mieseren Gegnern gekämpft. Ein ausgefeilter Trainings- und Turniermodus (inklusive Transfermarkt) verspricht langfristige Motivation.

Ataris **Cyberball** Automat bietet ähnliche Zukunfts Action. Auf dem Mega Drive macht diese American Football Variante verleutelt viel Spaß. Als Spieler dienen Roboter der Ball ist eine Metallkugel.



Speedball 2 — grafische Spitzenklasse

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele

Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im
Topware-Computercenter
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach Halle

JUMASOFT

CALL AUSTRIA
0 72 52/6 73 08

	XC	Amiga
Back Lord	590	620
Bundesliga Manager 2	670	640
Das Boot		620
Canis	670	670
Chessmaster 3000	690	
Civilization DV	770	
Command HQ	670	
Elvira 2-4	780	640
Egyptian Bomber 2 v. CA	640	
F-16 Falcon vs. Jetson		640
Galactic Mark 3 v. CA	890	
Games Winter Challenge	670	
Grand Prix 2A		690
Grand Prix 2000	840	
Imperator (Made in Austria)		590
Kick Off 2		490
Kick Off 2: Goals of Europe		190
Larry's vs. A	770	690
Links 2 v. CA	820	
Link: Zehn Minuten Wahn	390	
MAD TV	770	
Monkey Island 2 v. CA DV	770	
Police Quest 3 v. CA	770	
Samurai Bunch	650	
Scrabble Repeater	630	
Shogun v. CA		690
S.M. Art	840	770
Super 4 Heroes DA	840	
Star Trek 25th DA	690	
Steinlager v. CA		490
Steve McQueen	640	
Star Wars: Super Soccer v. CA	640	640
Turbo		540
Ultimate Warrior	490	
White Commander 2	770	
Wizards IV	690	590

DA = Commodore 64, CA = Amiga, DV = Amiga 1200

Ebenfalls im Programm: (Konsolen, Cartridges)

SEGA MEGA, SEGA MASTER System II

GAME GEAR

WINDOWS 3.0 dt. nur 1990,

WINDOWS 3.1 dt. nur 2790,

Versand per Nachnahme 07252/67308

JUMASOFT, Enckel & Ecker OEG

Wagnerstraße 15, 4400 STEYR

PLAYSOFT
TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL (06421) / 481972 FAX 478267

Einmal der Böse sein

mit Fantasy, Science Fiction,
Strategie & Simulations Programme,
Brett- & Rollenspiele,
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefmarken

PLAYSOFT
TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL (06421) / 481972 FAX 478267

Probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Werfen Sie Ihren Computer nicht aus dem Fenster!
Fordern Sie eine Komplettlösung (inclusive Pläne und Erläuterungen) zu Ihrem Lieblingsspiel von uns an und behalten Sie Ihren Computer. Z.B. für:

- + Eye of the Beholder1
- + Eye of the Beholder2
- + Might and Magic3
- + Ultima Underworld
- + Amberstar

- + Buck Rogers 1 + 2
- + Abandoned Places
- + Spirit of Adventure
- + Fate - Gates of Dawn
- + Obitus

Eine Liste mit Titeln zu über 40 weiteren Lösungen ist zum Preis von 1 Mark erhältlich.

Über uns können Sie auch das Computerrollenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 3.50 DM beziehen. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preis für eine Lösung 2,50 DM plus Nachnahme 0,50 DM bzw. 2,00 DM bei Abrechnung. Bei Bestellungen ab 50 DM anfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardstraße 2
1000 Berlin 21

Tel.: (030) 621 21 15
Tag und Nacht

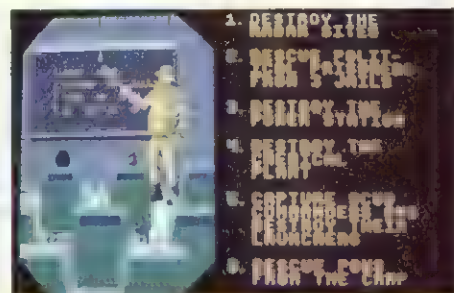
Wüstensturm



Freundliche Truppen oder Gefangene sollten hier abgesetzt werden



Auf der Landkarte lassen sich alle Daten, die Ihr braucht, abrufen

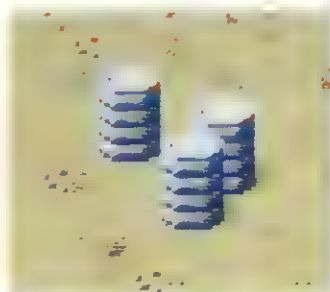


Vor dem Einsatz werden die verschiedenen Aufgaben ausführlich erklärt

Desert Strike

Über ein Jahr ist seit dem Golfkrieg vergangen, der die ganze Welt in Atem hielt. Man schälte sich extra frühmorgens aus dem heimeligen Bett, um in den ersten Frühnachrichten die neusten Informationen vom Golf zu erhalten. Ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben flimmerten nicht nur bei uns die fast klinisch sauberen Kriegsbilder über die Mattscheibe. Das Schlagwort vom "Videospielkrieg" machte die Runde. Kein Wunder also, daß sich besonders amerikanische Programmerteams dieses Schlagwort zu Nutze machten und das Szenario "Golfkrieg" tatsächlich für knallharte Videospiele verwerteten.

Neben dem *Super Battle Tank* für das Super NES, wo der Wüstenkampf aus der Sicht eines Panzertrupps statt-



Besonders wichtig sind die Versorgungsdepots mit frischer Munition und Treibstoff die Ihr unterwegs aufsammeln könnt



findet, flattert nun Mega-Drive-Besitzern der US-Import *Desert Strike* ins Haus. Der Untertitel *Return to the Gulf* verrät es: In der Golfregion brennt's wieder, und nur Ihr könnt die Pläne des "Mad Man" (Ähnlichkeiten mit Saddam Hussein, sind sicher nicht zufällig) vereiteln. Statt eines Panzers (wie im Konkurrenzmodul), ist hier ein Kampfhubschrauber der Marke "Apache" das Instrument des Bildschirmtds. Vier Aufträge, die jeweils in kleinere Missionen unterteilt sind, gilt es zu absolvieren, um den "Mad Man" wieder in die Wüste zu schicken und den Weltfrieden wieder herzustellen. Ein Auftrag ist beendet, wenn alle Minimissionen erfolgreich absolviert wurden. Erst dann gibt's das Paßwort, mit dem Ihr später den zuletzt erreichten Auftrag beginnen könnt.

Euren Hubschrauber und die Umgebung seht Ihr von schräg oben. Mit dem Steuer-

kreuz wird der Helikopter in die gewünschte Richtung gesteuert, mit jedem der drei Feuerknöpfe läßt sich ein Waffensystem, das Maschinengewehr, "Hydra"- oder "Hellfire"-Raketen aktivieren. Abgefeuerte Waffen fliegen immer in die

Richtung, in die die Nase des Hubschraubers zeigt — selbst-gelenkte Raketen gibt's nicht.

Ein weiteres Feature des Apache: Eine Leiter und ein Haken, die an einer Winde heruntergelassen werden. In der Wüste tummeln sich nicht nur Feinde, sondern auch eigene Soldaten. Dank Leiter (wird automatisch heruntergelassen, wenn ein kleines Männchen in der Nähe ist) klettern eigene Truppen in den Hubschrauber, per Haken werden Nachschubkisten mit frischer Munition, Treibstoff, Extraleben oder Reparatur-Sets an Bord gehievt. Mittels "Start"-Taste wird eine Übersichtskarte des Geländes abgerufen. Hier werden die verschiedenen Missionen aus-

Kleine Wüstenkunde

Hier findet Ihr wichtige Informationen über einige Eurer Waffen — vor allem, wieviel Schaden sie anrichten

Eure Waffensysteme

Hydra-Rakete: richtet 25 Punkte Schaden an.

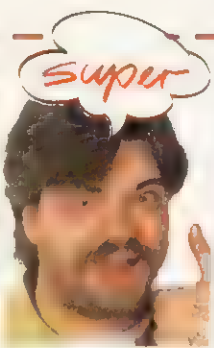
Hellfire: richtet 100 Punkte Schaden an.

MG: richtet 3 Punkte pro Treffer Schaden an.



Die Wüstenlandschaft nebst Eurem Helikopter und dem feindlichen Einheiten ist immer von schräg oben zu sehen

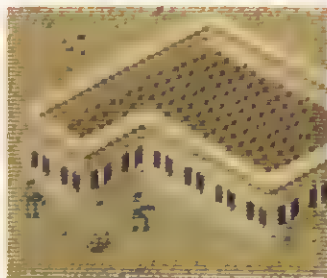
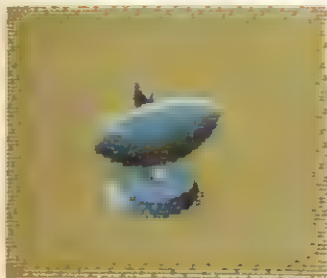
Desert Strike: Return to the Gulf ist ein Schlag unter die moralische Gürtellinie. Kein Wunder, daß Hersteller Electronic Arts darauf verzichtet, das Modul offiziell in Deutschland herauszubringen und das Spiel somit nur als Import erhältlich ist.



Strike fehlt am Platz. Neben der beinhaltenen Action kommen auch strategische Aspekte nicht zu kurz. Wer nicht genau plant und sich seine Nachschubreserven einteilt, dürfte kaum den ersten Auftrag schaffen. Selbst wer seine Reserven hütet, hat da-

mit schon Probleme genug: Der hohe Schwierigkeitsgrad von **Desert Strike** dürfte so manchen Joypad-Artisten auf die Palme bringen. Technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren. Vor allem auf 60-Hz-Mega-Drives wird flüssig in alle Richtungen gescrollt. Nur bei den mit 50 Hz etwas langsameren Europakollegen schleicht sich Ruckeln ein. Dafür entschädigen die (leider etwas zu genaue) detailreiche Grafik und die sparsamen, aber krachigen Soundeffekte um so mehr.

mit schon Probleme genug: Der hohe Schwierigkeitsgrad von **Desert Strike** dürfte so manchen Joypad-Artisten auf die Palme bringen. Technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren. Vor allem auf 60-Hz-Mega-Drives wird flüssig in alle Richtungen gescrollt. Nur bei den mit 50 Hz etwas langsameren Europakollegen schleicht sich Ruckeln ein. Dafür entschädigen die (leider etwas zu genaue) detailreiche Grafik und die sparsamen, aber krachigen Soundeffekte um so mehr.



Hier ein paar feindliche Truppen und Gebäude, die Ihr im Spiel findet: Eine Radarstation, ein Gefängnis, ein Raketenwerfer, ein Flachpanzer

fürhlich erklärt, wo sich feindliche (und freundliche) Truppen sowie Nachschub befindet, und welche Landebasen der Helikopter anfliegen darf. Einmal in einem solchen Landegebiet aufgesetzt, verlassen die bis dahin eingesammelten Insassen den Hubschrauber. Als Belohnung wird die Panzerung des Apache wieder aufgestockt. Insgesamt hat der Hubschrauber 600 Panzer-

punkte. Sinkt diese Zahl auf Null, ist eines von drei "Leben" futsch. Vermasselt Ihr eine der Missionen oder alle drei Helikopter sind zerstört, fangt Ihr wieder von vorne mit dem aktuellen Auftrag an. Dies ist besonders ärgerlich, wenn Ihr gerade an der letzten Minimission eines Auftrages sitzt und dann den letzten Helikopter verbratet. Testmuster von Flashpoint. mh

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts, Zirkas-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

82%

Grafik: 69%

Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

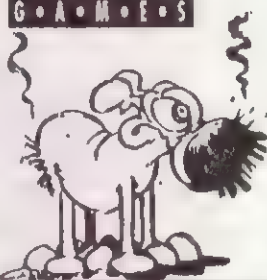
ZAPP

TEL 06131-614100

TOO HARD TO HANDLE

SEGA MEGADRIVE:	KD CHAMELEON	119
	WONDERBOYS US	119
	DESERT STRIKE	109
	AL SA DRAGON	119
	TWO CRUDE DOLLS	109
MEGA DRIVE:	DT	289
MEGA CD ROM:	INKL SPIEL	699
GAME GEAR:	DIE NEUESTEN HITS	a A
GAME BOY:	DIE NEUESTEN HITS	a A
SUPER NES:	ZELDA 3	a A
	F.N.A. FIGHT GUY	
	ADVENTURE ISLAND	
	ROCKETFEET u.v.m.	

G.A.M.E.S



ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

SCHWEIZ

King Games

SCHWEIZ

SEGA Mega-Drive

Carmen Sandiego	Fr. 109.-
Desert Strike Back	Fr. 99.-
Exile	Fr. 119.-
Kid Chameleon	Fr. 99.-
Warsong (US)	Fr. 109.-
Wonderboy 5 (US)	Fr. 109.-
u.v.m.	

Super Nes

Addams Family	Fr. 119.-
Pitfighter	Fr. 119.-
Mystical Ninja	Fr. 119.-
Rushing Beat	Fr. 119.-
Wrestlemania	Fr. 119.-
Zelda 3	Fr. 139.-
u.v.m.	

SEGA Game Gear

Axe Battler (US)	Fr. 69.-
Donald Duck (D)	Fr. 69.-
Sonic the Hedgehog	Fr. 69.-
u.v.m.	

Grundgeräte

MD (dt.) inkl. 2 Sp.	Fr. 349.-
Super NES (RGB)	Fr. 530.-
MD-CD (Multinorm)	
inkl. 3 Spiele	Fr. 999.-

Bei uns ist der Kunde König
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.30 Uhr

Wir sprechen nicht japanisch daher
führen wir keine japanischen Spiele

ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt 1	Tongesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart 70	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11- 55 66 01
7000 Stuttgart 1	Rotenbühlpassage	
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieker Str. 421	Tel.: 0 40-54 30 10
2000 Hamburg 1	Große Reichen Str. 56 (Palnhausmarkt)	
1000 Berlin 12	Wilmsdorfer/Ecke Geothestr. 39/40	Tel.: 030-3 12 46 42
	Bahnhof Wilmersdorf	
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 0 86 31-1 59 12
A-5020 Salzburg	Wolf Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33



...ist
megastark!

Ab ins Exil



Kein Bedarf für den müden Y's-Clone Exile

Exile

Entpuppt sich ein Spielkonzept als erfolgreich, finden sich nach kurzer Verschnaufpause sofort einige Nachahmer. In diesem Fall heißt das Original Y's, der Clone Exile. Wie im Action-Adventure-Vorbild, steuert Ihr in Exile einen Solohelden durch actionlastige Spielstufen, die von der Seite gezeigt werden. Das Heldensprite, der Beduine Sadler, kann hüpfen, rennen und mit einem feschen Krummsäbel Monster vertrimmen, die ihm in die Quere kommen. Das Vermöbeln von Gegnern zählt sich aus: Neben Goldmünzen gibt's Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel. Ist eine bestimmte Anzahl von Punkten beisammen, steigt Sadler eine Erfahrungsstufe nach oben. Dadurch haut er besser zu und

steckt mehr Schläge ein. Wie viele Treffer Sadler vertragen kann, wird mittels farbigem Balken (Y's läßt wieder grüßen) am unteren Bildrand angezeigt. Drei weitere Balken geben Aufschluß über verbliebene Magiepunkte und den aktuellen Angriffs- und Verteidigungswert. Letztere steigen nicht nur mit höherer Erfahrung, sondern auch durch bessere Rüstung oder ein schärferes Schwert.

Gegenstände kann Sadler in zahlreichen Städten einkaufen, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind oder in den Actionszenen finden. Auf Knopfdruck gibt's eine ausführliche Heldenstatistik und eine "Save Game"-Option, mit der drei Spielstände abgespeichert werden. mh

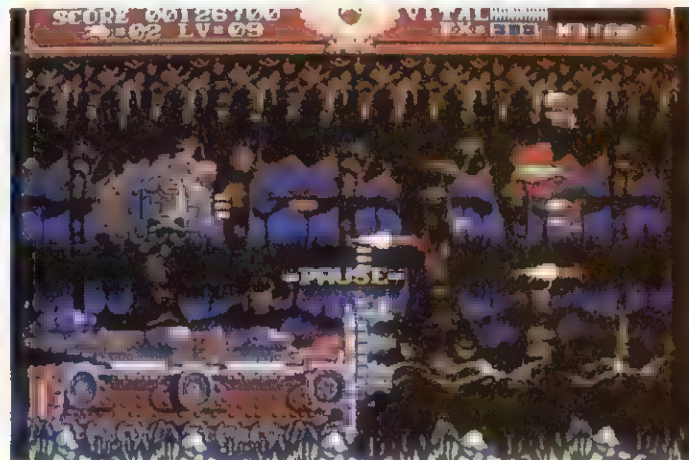
Dreistigkeit siegt — nicht immer! Manche Programmierer schaffen es durchaus, einen zünftigen Clone zusammenzubasteln, der an die Qualität des Vorbildes heranreicht. Die Exile-Designer hatten dabei ein weniger glückliches Händchen. Der freche Y's-Abklatsch spielt sich nur halb so gut wie das Original. Das größte Problem: die unfaire



Kollisionsabfrage. Zu oft zehrt ein meistens willkürlich auftauchendes Monster an des Helden Lebensenergie, obwohl der Gegner noch pixelweit entfernt ist — Dauerspaß ade! Technisch wird Exile zu einem Wechselbad der Gefühle: Das Spektrum reicht von "Oh!" bis "Bah!", obwohl letzteres deutlich überwiegt. Ich nehm' das Original.

reicht von "Oh!" bis "Bah!", obwohl letzteres deutlich überwiegt. Ich nehm' das Original.

Altes Eisen



Ein Obermotz wird böse — gleich bleibt das Spiel stehen

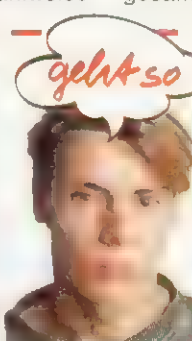
Steel Empire

Spiele im viktorianischen Flair erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Auch Steel Empire steuert seinen Teil dazu bei, das Revival des 19. Jahrhunderts einzuläuten. Die Luftschiffballerei basiert mal wieder auf einer mächtig abgedroschenen Story: Ein mieser Diktator erobert alle Länder; eines setzt sich zur Wehr und mit dem Prototyp des neuesten Fliegers dieses Landes flattert Ihr der Befreiung entgegen.

Im Spiel schwingt Ihr Euch hinter den Propeller einer Flugmaschine des vorigen Jahrhunderts und düst durch sechs horizontal scrollende Levels der Freiheit entgegen. Am Ende und in der Mitte der Levels warten Obermotze in allen Farben und Formen. Wahlweise

darf ein Miniluftschiff oder ein Eindecker gesteuert werden. Unterwegs begegnen dem Piloten allerlei feindliche Fluggerätschaft unbekannter Fabrikation. Berühren sie Euch, wird dem Flieger Energie abgezogen — strebt diese gegen Null, geht's abwärts und Ihr seid ein Leben los. Um die Lage zu meistern, hilft nur flinkes Ballern und flotte Flugmanöver. Netterweise darf auf Knopfdruck ein alles vernichtender Blitz gerufen oder nach hinten gefeuert werden. Auch Extrawaffen lassen sich aufgabeln: Satellitenluftschiffchen, Bomben, Extraleben sowie Geldstücke geben einige Bösewichter nach deren Eliminierung preis. Nehmt Ihr "Erfahrungsmünzen" auf, verstärkt sich Euer Schuß pro eingesamelter Münze. kn

Steel Empire sieht recht hübsch aus, vermittelt gekonnt das Flair des 19. Jahrhunderts und hätte somit das Zeug zum guten Ballerspiel — wären da nicht peinliche programmiertechnische Schlampereien. Tummelt sich mehr als eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm, fängt das Programm dermaßen an zu stottern, daß man glaubt, es leide an



Schüttelfrost. Daß Steel Empire bei den großen Obermotzen nicht gänzlich stehen bleibt, grenzt an ein Wunder. Fazit: "Slow Motion" bei vielen Sprites macht das Spiel zwar einfacher (nach zwei Stunden hatte ich's durch), aber auch wesentlich nerviger. Ein Jammer um die durchaus vorhandenen spielerischen Qualitäten und Gags

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renovation, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

52%

Grafik: 48%

Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hot-B, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

56%

Grafik: 53%

Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar

Console d j	299	Pitfighter j	89
Infrared 2 Player	99	Roadblasters j	89
Asia Dragon e	119	Roll Thunder 2 e	119
Bad Omen	99	Super Shinobi j	69
Rock Rogers e	99	Time World j	99
Jet 50 e	49	Steel Empire j	99
Desert Strike e	89	Super Off Road e	99
EA Hockey d	89	Tecmo WorldCup j	79
F22 Interceptor e	79	Testdrive 2 d	109
Fantasia j	59	Toki d	119
Grand Slam Tenj	99	Traysia e	129
Helix j	49	Turbo Out Run j	79
Human Wrestling j	89	Turrican e	59
John Madden 2 e	99	Twinkle Tale j	99
Jordan vs. Bird e	119	Warsong e	129
Kid Chameleon e	119	Winter Challenge	119
Kings Bounty e	59	Wonderboy V d	139
Musha Aleste e	99	Wonderboy V e	119

MEGA DRIVE

Wondermega (CD/	
Sega Kombi)	1499,-
CD-ROM j	699,-
Aleste CD j	139,-
Cadash e	99,-
Monaco GP 2 j	99,-
Wond.Dog CDj	139,-

Albus 320	99	Pinball Dreams	69
Amberstar	89	Pools o Darkness	79
Amnos	29	Populous 2	69
Apolya	69	Puzznic	25
Birds o Prey	59	Race Drivin	69
Bank Crypt	69	Return o Medusa	29
Chaos Engine	79	Sil Service 2	89
Colossus Chess X	15	Shadowlands	79
Covert Action	99	Space Crusade	69
Dragonstrike	15	Space Quest 4	59
Dynablaste	69	Stormmaster	79
Elvira 2	89	Three Stooges	19
Eye o f Beholder 2	89	Tip Off	29
Gateway t Sav.F	69	T lus t Fox	69
John Madden FB.	69	Traders	29
Legend	79	Ultima 6	59
Masterblazer	15	Vroom	59
Orc	29	Z-Out	15

ATARI/AMIGA

Epic	89,-
Grand Prix	99,-
Might Magic 3	89,-
Monkey Isl.2	89,-
Parasol Stars	69,-
Spec. Forces	99,-
Sim Ant	99,-

GALAXY

TV Tuner d	199	Mappy j	39
Alien Syndrome j	45	Monaco GP j	39
Chessmaster d	75	Outrun j	39
Donald Duck j	49	Tennis j	39
Joe Montana d	75	Shinobi d	75
Leaderboard d	75	Space Harrier j	49

GAME GEAR

Axe Battler e	75,-
Cryst. Warrior e	75,-
Wonderboy II j	49,-

Chuka Taisen j	119	Kick Boxing SCj	119
Bulker Land j	119	Macros 2036 SCj	119
Came f Desert Ce	119	Psychic Storm SCj	119
Daviscup Ten. SCj	119	Rayxamber 3 SCj	119
Forg Worlds SCj	149	Shad.o.Beast SCj	119
Human Sports SCj	119	Super Raiden SCj	119

PC ENGINE

Gate o. Thund. j	119,-
Spriggan 2 j	119,-
Star Paroger j	119,-

Boulderdash d	59	Marble Madness d	69
Duck Tales d	59	Mega Man d	69
Faceball 2000 e	69	Operation C e	69
Fighting Sim.e	69	Simpsons d	69
Gauntlett 2 d	69	TMNT 2 d	69
Hook d	75	WWF Superst d	69

GAMEBOY

Final Fant. I e	79,-
Final Fant. II e	79,-
Fin. Fant. Adv. e	79,-

ASCII Joypad	69	Last Fighter Twin j	99
XE1 SFC Joyst	229	PGA Tour Golf e	129
Actraiser e	119	Populous j	49
Adventure Island j	99	Pitfighter e	129
Augusta Golf j	49	Raden j	99
Final Fght Guy j	139	RPM Raining e	99
Final Fant II e	149	Rushing Beat j	139
F1 Exhaust Heat j	99	STG j	99
GPX Cyber Form j	99	Soulblader j	119
Hat Trick Hero j	119	Super Off Road e	119
Joe & Mac e	119	Super Valis j	109
Lemmings e	119	Y's 3 j	49

SUP. FAMICOM

Gold Fighter j	149,-
Leg.o. Musya j	149,-
Mag. Sword j	149,-
Sup. Aleste j	149,-
Top Racer j	129,-

Another World	69	Patton strik back	99
Buck Rogers 2	99	Sh. Art	99
Civilisation	119	Space Max	99
Conq o Longbow	59	Soan Master 2 D 243	
Elvira 2	99	Soan Master Pro 499	
Falcon MK 3	119	Steinberger	69
Fish	29	Thrustmaster Set	449
Flames o Freedom	109	Treasures o Sav F	89
He 162 Mission Disc	45	Ultima 4 6	99
Hunt for Red Oct	35	Ultima Underworld	99
Manch Uto Europe	79	Wing Com Edition	129
P80 Shooting Star	35	Wolfpack	35

IBM

Aces o f Pac.	109,-
Airbus 320A	109,-
Monkey Isl. 2 d	99,-
Ultima 7	109,-
Wizardry 7	109,-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankieren und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: J. Bahn Hatzstelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca. 150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024
Btx: * Galaxy *

Inh. Plexus GmbH
Anmerkung: j/japanisch * e/englisch * d/deutsch

089/7605151

Plinganserstr. 26 8000 München 70

Darklands™

Vor fünfhundert Jahren
hielen Ritter, Hexen,
Mörder und Diebe über
Deutschland her.



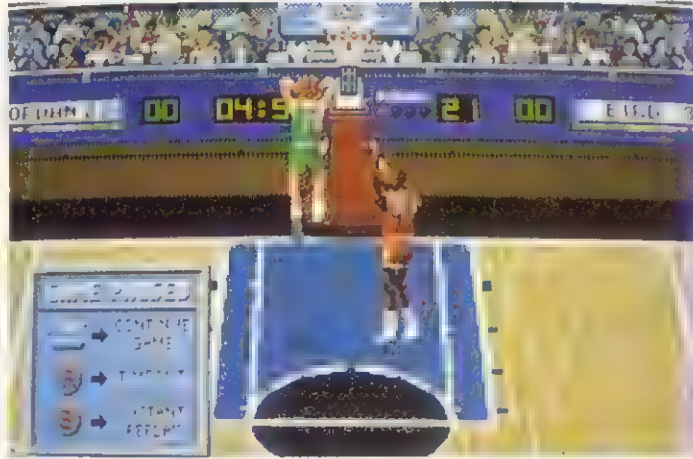
Jetzt ist es wieder
soweit!

MICRO PROSE

DARKLANDS

Vertriebt durch: IBM PC Kompatible (CD-ROM)
Amiga 286, 386, 486, 586, 68000
Macintosh, GEM 386, GEM 486, GEM 586, GEM 68000
Toshiba, GEM 386, GEM 486, GEM 586, GEM 68000
Toshiba, GEM 386, GEM 486, GEM 586, GEM 68000

Ball(er)-Knaller



Liegt der Ball im Korb, gib'ts zwei Punkte sofort

Super One on One

Im Rahmen der Electronic Arts' Sportspielserie (wir erinnern uns an EA Hockey) haben die Californier zwei alte Computerspielehelden wieder ausgegraben. Vor knapp einem Jahrzehnt feierten die Ausnahme-Basketballer Michael Jordan und Larry Bird auf C64, Atari XL/XE und Apple 2 beachtliche Erfolge. Mit ein paar zusätzlichen Spielmodi wollen die US-Profis nun das Mega Drive auch in Europa erobern.

Hauptattraktion ist nach wie vor das "Mann gegen Mann"-Spiel. Ganz nach dem Motto "Der Starke ist am mächtigsten allein" spielt Ihr entweder gegen einen Kumpel oder nehmt den Part von Michael Jordan bzw. Larry Bird ein. Mit geschickten Körpertäuschun-

gen, pixelgenauen Würfeln und spektakulären Dunkings werden Punkte eingefahren. Vorher dürft Ihr allerdings jede Menge Parameter Euren Vorstellungen angleichen. Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Realitätsnähe (Ermüdungserscheinungen ja oder nein) richten sich nach Euren Wünschen. Als Zugabe wiederholt eine Zeitlupe jeden gewünschten Spielzug; eine Auszeit gibt Gelegenheit zum Verschrauben.

Zusätzlich werden zwei weitere Spielmodi geboten. So dürft Ihr an einem "Slam-Dunk"-Wettbewerb teilnehmen (eine Jury vergibt Noten) und mit Weitwürfen aus verschiedenen Positionen Euer Timing unter Beweis stellen.

Testmuster von Electronic Arts. mg

Halt, nicht weglafen! Ich weiß, Basketball interessiert hierzulande kaum jemanden, doch Super One on One sollte auch dem europäischen Sportspieler gefallen. Nicht nur die beiden spaßigen Zusatzdisziplinen (die Weitwürfe haben's mir insbesondere an-



zination, die mit den taktischen Finessen nur bedingt zu erklären ist. Natürlich fesselt ein EA Hockey oder ein Super Formation Soccer weitaus länger an den Monitor, doch Jordan und Bird haben eine faire Chance verdient. Halbwegs aufgeschlossen Sportspieler sollten das grafisch und musikalisch solide Modul probierspielen.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 110 Mark

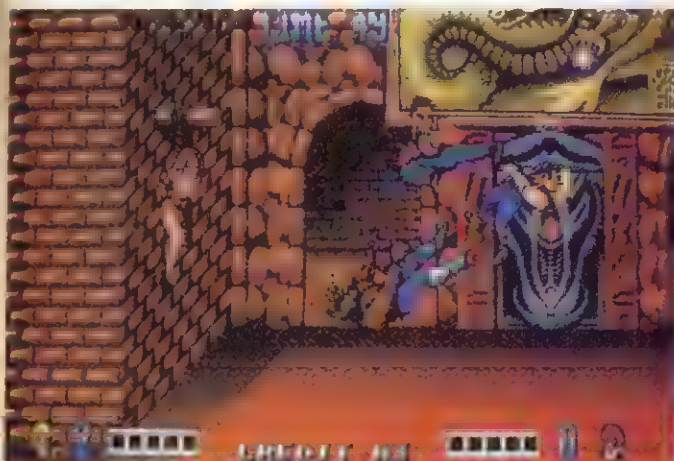
MEGA DRIVE

Grafik: 53%

Sound: 44%

Schwierigkeit: einstellbar 70%

Beulenbammel



Ein Quickie: Mit nur vier Levels ein kurzes Vergnügen.

Double Dragon

Nach dem üblen *Double Dragon 2*, lustigerweise schon vor einigen Monaten erschienen, prügeln sich die beiden Brüder jetzt durch den ersten Teil.

In *Ballistics Double Dragon* ist mal wieder eine hübsche Maid zu befreien. Vorab wurde die Ärmste natürlich von einem gräßlichen Monster entführt und nach allen Regeln der Kunst gefoltert.

Vor dem Anpfiff wartet ein leckeres Menü, in dem Anzahl der Leben und Continues, sowie die Tastenbelegung eingestellt werden darf. Im Spiel stürzt Ihr Euch in die Rolle des Helden, greift Euch, wenn vorhanden, einen Freund zum Mitprügeln und saubert brav vier horizontal scrollende Levels von feindlichen Ansamm-

lungen. Auf Knopfdruck wird gekickt, gesprungen oder einfach mit der Faust zgedroschen. Auch ein feiner Abwehrschlag mit dem Ellenbogen und der beliebte "Kick-Sprung" sind erlaubt. Jeder gegnerische Schläger verblüfft mit einer anderen Taktik und steckt außerdem eine von Bösewicht zu Bösewicht unterschiedliche Anzahl Treffer ein, bevor er das Zeitliche segnet. Äußerst nützliche Extrawaffen, wie zum Beispiel Peitschen, Fässer oder Baseballschläger, helfen bei der Feindeliminierung recht wirksam nach. Geht Euer Sprite doch einmal in die ewigen Jagdgründe ein, darf an selbiger Stelle, dank bis zu sechs Continues, weitergespielt werden. Testmuster von Ballistic. **kn**

Gott sei Dank spielt sich *Double Dragon* um einiges besser als der zweite Teil, obwohl auch das Original übers Mittelmaß nicht hinausreicht. Die wenigen *Double Dragon*-typischen Schlagarten und das mittlerweile angestaubte Spielprinzip lassen recht schnell Langeweile aufkommen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad zu niedrig



angesetzt, so daß man die vier kurzen Levels schon an einem Abend durchspielt. Etwas Spaß kommt aber dennoch auf — nicht zuletzt dank schnuckliger Grafik, solider Steuerung und Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem sollten sich nur eingelebte Prügelmohlsammler zum Kauf verleiten lassen. Alle anderen riskieren einen Testkampf.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

58%

Grafik: 63%

Sound: 46%

Schwierigkeit: leicht

Heute schon gemailt?

MS DOS

Carrier Command	115	Twilight 2000	689	Direktimport von Strategie-
Stormovik SU 26	199	Bundesst Mang Prof	645	spielen
Death Knights Kyrin	398	Battle Island	679	Carriers at War
Ultima Underworld	758	Sim Ant	758	Perfect Genera
Falcon 3.0	788	Civilisation	679	Advanced Gravis Joystick
Aces of Pacific	689	Monkey Island 2	568	598
Das schwarze Auge	a. A.	Wizardry 7	a. A.	Thrust Master Weapon
Dune	a. A.	Indiana Jones 4	a. A.	Control Stick 1738
Magi - Cando	689	Leatherhead 1.0	a. A.	Game Base 10 DV
Planet's Edge	a. A.	Uncharted Waters	848	2290

AMIGA

Amiga 2.0 Psyon	398	Monkey Island	568	Amiga 2.0	1738
Amiga 2.0 Psyon	398	Monkey Island	568	Amiga 2.0	1738
Amiga 2.0 Psyon	398	Monkey Island	568	Amiga 2.0	1738
Amiga 2.0 Psyon	398	Monkey Island	568	Amiga 2.0	1738
Amiga 2.0 Psyon	398	Monkey Island	568	Amiga 2.0	1738

SEGA MEGA DRIVE

Shadow Dancer	298	Art Ave DT	398	Empire - Cart Tractor A	1738
Wonderboy 3	275	Kid Chameleon US	675	Empire - Cart Tractor A	1738
Evil Girl	275	Ashia Dragon US	788	Rolling Thunder 2	638
Baranza Brothers	398	Warrior 5 US	675	Rolling Thunder 2	638
Exile US	398	Warrior 5 US	675	Rolling Thunder 2	638
Dr. Frank	745	Rocky Horror	1738	Rolling Thunder 2	638
Steel Empire US	a. A.	Chuck Rock	a. A.	Pro 1 Joystick	298
Chocobosses	645	terminator	a. A.	Pro 1 Joystick	298

SUPER NES / FAMICON

Super Mario World	198	Super Mario World	198	Super Mario World	198
Super Mario World	198	Super Mario World	198	Super Mario World	198
Super Mario World	198	Super Mario World	198	Super Mario World	198
Super Mario World	198	Super Mario World	198	Super Mario World	198
Super Mario World	198	Super Mario World	198	Super Mario World	198

GAME GEAR SET DT

Out Run	298	Alien Syndrome	498	Chessmaster 5	598
Ninja Gaiden	358	Elmari Legend	398	Wonderboy 3 US	398
Pat & Mike	358	100 Grand Fox	a. A.	Donald Duck	415
Academy	398	Serpents US	548	TV Tuner	a. A.
Parodius	498	Spidermann US	548	TV Tuner	a. A.

GAME BOY

Magical Taru	299	Lucky Monkey	299	Metroid 2 US	485
Beach Volleyball	299	Batman 2 US	485	Beetle Juice US	485
Zeoth Battle Unit	358	Adventure Island US	475	Hook US	465
Power Racer DT	299	Mega Man 2 US	498	Missile Command US	385
Side Pocket DT	299	Fighting Simulator US	465	Tom & Jerry US	489
Chase 1.0 DT	299	Turtles 2 US	578	Ultimate US	578
Castlevania	398	Double Dragon	485	Super Hunchback US	449
Catrap US	358	Star Trek US	495		

PC Engine	1558	SNK NEO GEO	1738
Sor. Sun 1	298	Mag. at 3.0	
Parodius	a. A.	Chocobraw	
		Last Resort	

Software wenn möglich mit deutscher Anleitung und Texten
Videospiele US = engl. Version DT = deutsche Version
keine Bezeichnung = japanischer Import

VERSAND PER NN ODER VORKASSE (50.-)

FUNMAIL
Postfach 46
A - 6029 Innsbruck

0512-361441

Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

Blechlawine



Ärgerlich: Trotz Bleifuß kommen wir nicht von der Stelle.

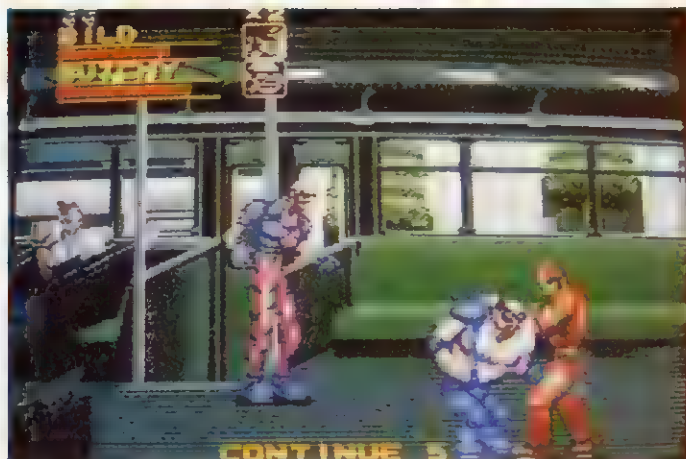
The Duel

Es wird wohl kaum einen Computerspieler geben, der nicht irgendwann in seiner Karriere über Accolades *Test Drive*-Serie gestolpert ist: Schon vor fünf Jahren ruckelten die ersten Wagen durch eine bunte Vektorwelt. Die berühmte Küstenstraße (rechts eine Felswand, links ein Abgrund) ist längst im Nostalgiehimmel gelandet. Im zweiten Teil *The Duel* — *Test Drive 2* dürfen wir nicht nur gegen die unerbittlich verinnende Zeit fahren, sondern uns wahlweise mit drei Designer-Autos messen. Die jeweils besten Stücke von Ferrari, Lamborghini und Porsche mit ihren spezifischen Vor- und Nachteilen stehen zum Duell bereit.

Gefahren wird auf drei unterschiedlichen Strecken, die je-

weils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Da wir nicht auf einem Rennkurs unterwegs sind, sondern auf einer normalen Straße, ist mit Gegenverkehr zu rechnen. Sollte bei einem der Überholmanöver die zulässige Höchstgeschwindigkeit überschritten werden, hängt Euch die Highway-Police an den Fersen. Um nicht in eine Falle der Sheriffs zu laufen, ist der Wagen mit einem Radarwarner ausgerüstet, der im Bedarfsfall rot aufleuchtet. Wer seinen Wagen fünfmal zu Bruch fährt muß ausscheiden und neu beginnen. Im Gegensatz zur Computerversion bietet das Mega-Drive-Modul nur fünf Schwierigkeitsstufen. Wahlweise wird per Hand oder Automatik geschaltet. Testmuster von Accolade. **vw**

First Fight



Technisch sauberer, aber langweiliger *Final Fight*-Verschnitt

Rushing Beat

Jaleco läßt sich auf kein Genre festlegen. Nach dem soliden Ballerspektakel *Earth Defence Force* und der lahmen Rennerei *Big Run* schlägt Jaleco nun in die Prügelspielerbe. *Rushing Beat* erinnert frappant an Capcoms *Final Fight*. Nicht nur die Schlagvarianten der beiden Kämpfer (es darf auch im Team gekloppt werden), auch der Level-Aufbau kommt dem Experten bekannt vor.

In sechs horizontal scrollenden Abschnitten fliegen die Fäuste. Unsere beiden Haudraufhelden Rick Norton (schlank und wendig) sowie Douglas Bild (korpulent und konsequent), nehmen es mit einer Bande unappetitlicher Schlägertypen auf. Prügel-Greenhorns greifen meist in Grüppchen an, während sich

die härteren Burschen am Ende eines Levels postiert haben. Im Normalfall lassen Rick und Douglas Füße und Fäuste sprechen, Messer- oder Ziegelsteinattacken sind sie allerdings nicht abgeneigt. An Hand von mehreren Energiebalken informiert Ihr Euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde. Landschaftlich tummeln wir uns in heruntergekommenen Stadtvierteln, streifen durch ein Football-Stadion, flüchten auf die hohe See und machen einen Bus unsicher. Netterweise wird in einem opulenten Optionmenü allerlei Spielraum geboten. Neben den üblichen Parametern ist vor allem die "Kann ich meinen Partner zusammenschlagen?"-Einstellung von Interesse. Testmuster von Galaxy. **mg**

Wer schon immer einmal sehen wollte, wie sein Mega Drive technisch in die Knie geht, muß leider zu *Test Drive 2* greifen. Schon die Computerspiele wahren nicht gerade ein Ausbund an Schnelligkeit — Mit der Modulversion wird die Raserei gänzlich zur Qual. Die Autos ruckeln in einer bestenfalls für echte Fans erträglichen Geschwindigkeit über den



na ja

Bildschirm; selbst die lokale Polizei hat keine Lust zum Eingreifen. In der Computerversion sorgten Scenery- und Zusatzdisketten für ein wenig Abwechslung. Das arme Modul ist dagegen ganz auf sich allein gestellt und versagt kläglich. Wer vom Steuerrad nicht lassen kann, sollte auf eines der Konkurrenzprodukte umsteigen.

Klare Aussage: Technisch macht *Rushing Beat* einen besseren Eindruck als der Zwillingbruder *Final Fight*, spielerisch fällt die Neuheit klar ab. *Rushing Beat* ist trotz ansehnlicher Grafik und gut gemeintem Zwei-Spieler-Modus langweilig. Ständig prügeln wir auf dieselben Gegner ein, kaum ein Gag versüßt uns den "Dich mach ich nieder!"-



geht so

Alltag. Absolute Prügel-Freaks werden halbwegs zufrieden sein, etwas anspruchsvollere Spieler können die 140 Mark sinnvoller anlegen. Schade um die professionelle Präsentation — leider hält der Spielwitz mit der technischen Kompetenz nicht mit. PS.: Einen dreisteren *Final-Fight*-Clone habe ich noch nicht gesehen

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirkapreis: 110 Mark

MEGA DRIVE

47%

Grafik: 42%

Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Jaleco, Zirkapreis: 130 Mark

SUPER NES

60%

Grafik: 69%

Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

GEO

Ab sofort:

- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Rally
Soccer Brawl

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II



**Händler-
Anfragen
erwünscht!**



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Fightman - Robo Army

Das Super-Software-Paket für nur 19,80 DM

Die neueste AMIGA POWER DISC Nr.11 ist da!

Das alles bietet Ihnen POWER DISC Nr. 11:

Plot A Graph

Dieser einmalige Funktionsplotter macht aus mathematischen Formeln kunstvolle 3D-Grafiken.

Video

Das komfortable Verwaltungsprogramm für Videofilme.

Disk-Mate

Jetzt können Sie endlich ganz einfach Ordnung in Ihrer Diskettensammlung schaffen!

Patience

Der Kartenklassiker! In einer gelungenen Computerübersetzung.



Die neueste POWER DISC Nr. 11
finden Sie ab 13. Mai 1992 bei
Ihrem Kiosk!

Das ist Spitze! 4 komplette Programme
und ausführliche Anleitungen, die Ihnen
alles detailliert erklären. Holen Sie sich
jetzt dieses starke Software-Paket für
nur 19,80 DM!

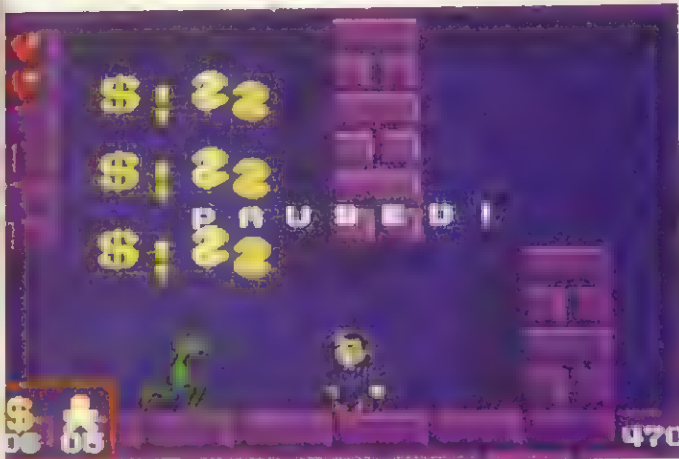
Plot A Graph - faszinierende dreidimensionale Bilder...

Das ist kein weiterer gewöhnlicher Funktionsplotter - Plot A Graph zaubert aus spröden mathematischen Formeln faszinierende dreidimensionale Grafiken. Sie brauchen kein Mathematiker zu sein, um in die fantastische Welt von Plot A Graph einzutreten. Das Programm berechnet die im IFF-Format speicherbaren Bilder mit ein paar Mausklicks - in Sekundenschnelle!

Das ist Mathe zum Anfassen!



Familientreff



POWER-TIP: Betretet auf alle Fälle beide Kamine, auch wenn sie unsinnig erscheint.

The Addam's Family

Das Familienoberhaupt Gomez der Gruselkarriere-Familie Addam muß zum angekündigten Familientreff feststellen, daß sich keiner seiner Angehörigen einfindet. Wie es sich für einen Familienvater gehört, macht er sich sofort auf die Suche nach seinen Lieben. Fünf Stück muß er finden, und das ist gar nicht so einfach, denn sie sind überall versteckt: beim grinsenden Kobold, der gewitzten Hexe, im Ofen und an anderen obskuren Orten. Der brave Familienvater läuft

und hüpf Mario-ähnlich durch ein gutes Dutzend scrollende Landschaften und setzt alles daran, nicht mit den herumlaufenden Monstern (Köche, Kannen, Karnickel, Kobolde oder Kraniche) zusammenzurempeln. Ein Kontakt kostet einen wertvollen Lebenspunkt, von denen Ihr am Anfang lächerliche zwei habt. Findet Ihr ein rotes Herzchen, gibt's wieder neue Energie hinzu. Zum Glück kennt Gomez einen Trick, die Unholde dingfest zu machen. Springt Ihr auf sie

Die schlechte Nachricht zuerst: Alle in *Addam's Family* vorkommenden Spielelemente wurden aus Nintendos Mario-Spielen geklaut. Die gute: *Addam's Family* macht trotzdem oder vielleicht gerade deshalb eine Menge Spaß. Ihr hüpf auf Monster, findet geheime Gänge und erforscht unterirdische Höhlen — gut geklaut ist halb gewonnen. Ihr könnt auch witzige Extras finden, beispielsweise eine Kappe, mit de-



ren Hilfe Ihr in der Landschaft herumfliegt (leider zeitlich begrenzt). Erst so lassen sich manche Geheimpassagen erreichen. Viele stilvolle Hintergrundgrafiken, witzige Monster und angenehme Hintergrundmusik sowie eine saubere technische Umsetzung (kein Ruckeln oder Flackern) versprechen einige witzige Jump'n'Run-Sessions mit der *Addam's Family*. Nicht nur für Gruselhumor-Fans.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark

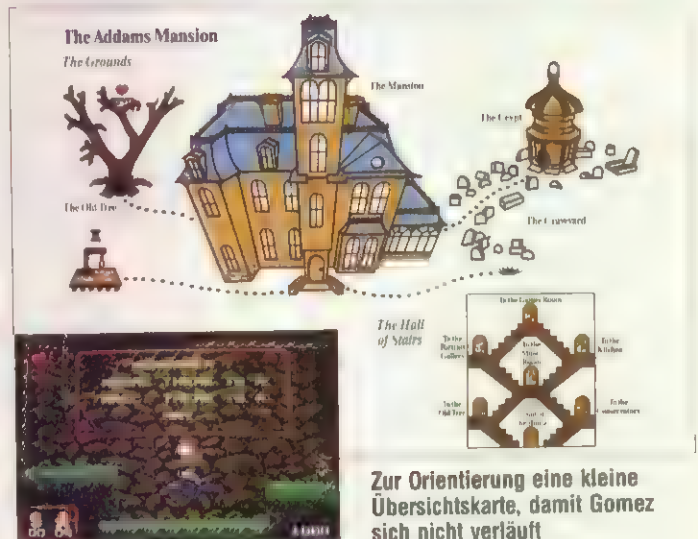
SUPER NES

71%

Grafik: 70%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel



Zur Orientierung eine kleine Übersichtskarte, damit Gomez sich nicht verläuft



Im Ofen bei Oma Granny geht's heiß her

drauf, lösen sie sich einfach in Luft auf. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch angesiedelt, dafür warten etliche Bonusleben in geheimen Räumen auf Euch. Alle aufgesammelten 25 Goldstücke gibt's übrigens einen Lebenspunkt dazu. ri

POWER-TIP: Lockt den Vogel in die falsche Richtung, stellt Euch über ihn und steigt ihm auf den Kopf.

10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Vom 1. August bis zum 31. Dezember 1992 ist das WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.
WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.
WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.

Vom 1. August bis zum 31. Dezember 1992 ist das WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.
WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.
WWF-Naturpark und über 10.000 Schmetterlinge gesammelt werden.



Mensch, die Zeit drängt.

Video Forum

Tel. 0 81 06/2 27 41

Spielerleih für Gameboy, Gamegear, Mega Drive
Herzogplatz 16, 8011 Zorneding

Tel. 0 89/93 62 79 Games & Videos

Spielerleih für PC, Amiga, Gameboy, Gamegear, NES,
Mega Drive, Mastersystem
Waffenschmiedstr.2, 8000 München 81

GameBoy - Module
Navy Seals 69.-
Beetlejuice 69.-
Tail Gator 69.-
Snow Brothers 69.-
Turtles II 69.-
Star Trek 69.-
Final Fantasy Adventure 79.-
Mickey's Dangerous Chase 69.-
Terminator II 69.-
Prince of Persia 69.-
Marble Madness 69.-
Mega Man II 69.-
Game Gear-, Amiga- und PC-Spiele auf Anfrage!!!
Mario Lemieux Hockey 109.-
Wonderboy 5 129.-
Power Base Converter 89.-
Castle of Illusion 99.-
Buck Rogers 129.-
Arcade Power Stick 89.-
Quakshot 79.-
Mega Drive

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9.- Versandkosten.
Ausland nur bei Vorkasse/Kreditkarte zuzüglich DM 20.- Versandkosten.

videospiele/tests

Jump'n'Nitro

Super Off Road



Jetzt fehlen nur noch Handheld-Versionen und Lelands Arcade-Blockbuster *Super Off Road* ist auf allen wichtigen Computern und Konsolen einsatzbereit. Die Mega-Drive-Version von Ballistic hält sich, wie alle anderen Umsetzungen, exakt an das Vorbild und vermittelt denselben Fahrspaß. Bis zu zwei Spieler dürfen auf 16 unterschiedlichen Rundkursen um die Wette flitzen. Dabei reagieren die Autos erstaunlich liebevoll auf Fahrbahnunebenheiten oder Berührungen mit Kollegenkarossen und Begrenzungsmauern.

Das Geheimnis Eures Erfolges liegt u.a. in den Nitros begründet, die Ihr zwischen den Rennen kauft oder unterwegs aufammelt. Wer diese Kurzzeitbeschleuniger geschickt einsetzt, wird mit meist einer besseren Platzierung belohnt. Je nach Platz, den Ihr



Nicht vergessen: rechts vor links an Kreuzungen beachten

herausgefahren habt, gibt's Geld fürs Einkaufskonto. Im Shop werden nicht nur Nitros, sondern auch Reifen, Motoren und anderes Rennzubehör angeboten. Wer das unkomplizierte, aber stimmungsvolle *Super Off Road* noch nicht hat, der darf sich die kompetente Mega-Drive-Adaption bedenkenlos zulegen. Ein Doppelkauf lohnt sich nicht.

mg

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 56%

Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Leerreich

Carmen Sandiego



Wer sich den jüngsten Teil der Carmen-Sandiego-Saga zulegt, bekommt eine fette, Mega-Drive-unübliche Schachtel mit Modul, digitaler "Sportuhr" und dickem englischsprachigen Wörterbuch darin, denn: Ihr habt ein Lernspiel vor Euch.

In *Carmen Sandiego* reist Ihr mit einer Zeitmaschine durch mehrere Epochen und seid einer Matrosobraut auf der heißen Spur. Diese bereichert sich äußerst gerne an historischen Schätzen. So bereist Ihr die ganze Welt zu verschiedenen Zeitpunkten und erhaltet zusätzlich zur Spitzelinformation interessante Texte über die historischen Begebenheiten Eurer Umgebung. Leider geht bei der ganzen Lern- und Informationsgeschichte das eigentliche Spiel etwas unter. Ehrlich gesagt greife ich lieber zu einem



Unsere Testversion bietet deutschsprachige Bildschirmtexte

guten Buch, als mich stundenlang vor dem Monitor abzuquälen. Trotzdem sollten sich junge Adventure-Einsteiger, durchaus den Modukauf überlegen — nicht zuletzt aus elterlichen Gründen: "Schaut mal, mit dem Mega Drive kann man sogar was lernen!". Testmuster von Electronic Arts.

ri

STECK BRIEF

Genre: Lernspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE

57%

Grafik: 57%

Sound: 47%

Schwierigkeit: leicht

Aufputzmittel

Mystical Ninja



Halt, keine Panik! Ich weiß, wir haben *Mystical Ninja* bereits in der *POWER PLAY* 10/91 getestet, doch die vorliegende Version wurde zwecks USA-Veröffentlichung auf Englisch umgestrickt. Gerade bei diesem Action-Adventure helfen uns die verständlichen Texte enorm weiter. Spielerisch hat sich (zum Glück) nichts verändert, dafür wurde in technischer Hinsicht ordentlich zugelegt: Die US-Version von *Mystical Ninja* ruckt nämlich weit weniger als der Japanimport. Der Spielspaß-Höhenflieger hat gegenüber letztem Jahr nichts an Attraktivität verloren und gehört zur Grundausstattung eines jeden Action-Adventure-Fans. Tolle Ideen, Dutzende von lieblichen Zwischenspielen und motivierende Gags en masse peppen das japanophile Wonnemodul auf. Besonders die zahlreichen Anspielun



Freie Auswahl: viel Text, 3-D-Spielerelen und tonnenweise Gags

gen auf ältere Konamimodule bürden bei *Mystical Ninja* für Lacher und sorgen für spritzige Überraschungen. Da stolpert der Pixelheld über berühmte Sprites aus einem salten halben Jahrzehnt Konamigeschichte: Ob *Parodius*, *Gradius* oder *Twin Bee*, alte Bekannte gibt's haufenweise. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami, Zirk-Preis: 130 Mark

SUPER NES

82%

Grafik: 79%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

Ein Spaß für zwei

Top Racer



Lotus 2 fürs Super Famicom? Kemcos *Top Racer* sieht nicht nur aus wie eine Konsolenvariante des beliebten Amiga-Rennspiels, es spielt sich auch so und — des Rätsels Lösung — wurde tatsächlich für den japanischen Markt von den englischen Lotus-Erfindern Gremlin Graphics wiederaufbereitet. Am besten spielt man *Top Racer* zu zweit: Wie beim ersten Teil darf man zwar auch alleine 'ran, der Split-Bildschirm bleibt jedoch im Solomodus bestehen. Das ist das einzige Manko am flotten Gera se durch insgesamt sieben Länder. Jede Lokalität besitzt verschiedene Strecken, die teils wiederum in verschiedenen Grafikstilen gehalten sind — dafür, daß das Modul nur eine Speicherkapazität von 4 MBit besitzt, wurde eine Menge hinaufgepackt



Englische Programmierer haben ganze Arbeit geleistet

Top Racer ist dank flotter Grafik und hoher Spielbarkeit (die Gangschaltung auf die seitlichen Taster des Joypads zu legen, ist eine sehr gute Idee) eines der bisher besten Konsolennrennsplele. Nur der Sound ist etwas müde — aber das kann echte Bleiße nicht vom Gasgeben abhalten.

Testmuster von Galaxy.

Wi

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Kemco, Zirk-Preis: 130 Mark

SUPER NES

72%

Grafik: 70%

Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA
C-64/C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS

Außerdem
Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges

**GRATISLISTE
SOFORT ANFORDERN**
COMPUTERTYP ANGEBEN

TO BE ON TOP IS OUR JOB

SUPER PUBLIC-DOMAIN
Für AMIGA und C-64/128

BEI UNS geht die POST ab
SOLAR GAMES

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung
Supermodule zu Superpreisen

+++ ca. 200 Spiele +++ wo +++ bei uns +++ vorbeikommen und antesten +++

SEGA

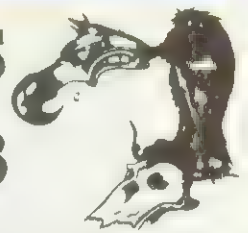


Nintendo

NES-Umbau auf US-Norm 60,- DM • MD-Spiele ab 39,- DM
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Versand: Hohenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208 670762

GNADENLOS
0 89 - 480 29 13



SEGA MEGA		GAMEBOY FAMILICOM	
Bare Knuckle	69,90	39,90	Actraizer 59,90
Bonanza Bros.	39,90	29,90	E.D.F. 109,90
Buck Rogers	99,90	55,90	Final Fight 109,90
California Games	89,90	39,90	Ghost & Ghouls 109,90
Crackdown	39,90	55,90	Home Alone 119,90
E-Swat	39,90	49,90	John Madden 109,90
Dahna	89,90	55,90	Lagoon 119,90
Dangerous Seed	49,90	55,90	Thundersprint 99,90
Desert Strike	89,90	49,90	STG 109,90
Devil Crash	95,90	39,90	Ya III 129,90
Double Dragon II	89,90	39,90	
EA Hockey	75,90	55,90	Konsole 699,90
EA Viento	75,90	49,90	Alpha Mission 269,90
F 22 Interceptor	89,90	29,90	Burning Fight 269,90
Fantasia	69,90	59,90	Cyberlip 249,90
Fantasm Soldier	69,90	29,90	Crossed Swords 269,90
Fatal Labyrinth	59,90	49,90	Eightman 269,90
Final Blow	89,90	55,90	Fatal Fury 279,90
Fire Mustang	69,90	39,90	Ghostpilot 249,90
Gangground	49,90	49,90	Mutation Nation 289,90
Gaiares	49,90	49,90	Robo Army 269,90
Ghost'n Ghouls	75,90	59,90	Sengoku 269,90
Golden Axe	63,90	59,90	Soccer Brawl 279,90
Gynoug	65,90	39,90	Super Spy 219,90
Hard Driving	49,90	99,90	Trash Rally 279,90
HELLfire	47,90		
Immortal	89,90		
Ishido	29,90		
James Pond	69,90		
Jewel Master	49,90		
John Madden II	85,90		
Magical Hat	39,90		
Marble Land	59,90		
Megatrax	49,90		
Midnight Resistance	69,90		
Mickey Mouse	39,90		
Monaco GP	89,90		
PGA Golf	89,90		
Populous	69,90		
Quackshot	49,90		
Rent a Hero	49,90		
Rings of Power	99,90		
Road Blasters	89,90		
Road Rush	79,90		
Sonic the Hedgehog	75,90		
Steel Empire	89,90		
Spiderman	45,90		
Starcruser	49,90		
Starflight	95,90		
Streets of Rage	69,90		
Sword of Sodan	39,90		
Tecmo W. Cup	79,90		
Toe Jam Earl	49,90		
Thunderforce II	49,90		
Toki	69,90		
Turrican	49,90		
Undeadline	69,90		
Valis III	49,90		
Valis IV	89,90		
Vortex	59,90		
Volleyball	49,90		
Volvief	49,90		
Wani Wani World	39,90		
Warsong	99,90		
Whip Rush	29,90		
Wonderboy III	39,90		
Ya III	99,90		
Robocop II	29,90		
Solomon's Club	59,90		
Startrek	39,90		
Tail Gator	52,90		
Turman	52,90		
Volleyfire	52,90		
NBA Allstars	49,90		
Snow Bros.	49,90		
Ishido	49,90		
Soccer	45,90		
Palamedes	49,90		
Pocket Stadium	55,90		

Punkte machen ohne Ende.

Mit dem Spiele-Sonderheft

AMIGA play!

die Nr. 1!

Das meistverkaufte AMIGA-Magazin
bringt mit AMIGA play jetzt
ein Spiele-Sonderheft



Jetzt Punkte machen
mit AMIGA play.

Überleben Sie alle
kritischen Stellen.
Zum Beispiel bei:

- Populous II ✓
- Battle Isle ✓
- Lemmings ✓
- Monkey Island ✓

AMIGA play führt durch
Larry V ✓

- Wonderland ✓
- Kings Quest ✓
- und viele andere mehr ✓

Mit AMIGA play geht's
ab in den High Score –
worauf Sie sich
verlassen können.

Ab sofort beim
Zeitschriftenhändler!

Lynx-Fans werden diesen Monat besonders gut bedient. Das farbige Handheld mit dem niedlichen 3-D-Chip verkauft sich, nicht zuletzt dank gesteigertem Werbeetat, immer besser; die Software wird immer zahlreicher. Qualitativ brauchen sich die neuesten Module ebenfalls nicht zu verstecken. Um Euch auf die kommende Modulflut vorzubereiten, findet Ihr in untenstehender Tabelle alle angekündigten Spiele im Überblick. *kn*

Klassiker im Anmarsch

Neben dem grafisch beeindruckenden Rollenspielepos *Eye of the Beholder* wird auch schon fleißig an Dave Jones' *Lemmings* gebastelt. Bereits in wenigen Monaten sollen nach Herstellerangaben die kleinen Suizid-Tierchen ihre Handheld-Premiere feiern. Rollenspielfans müssen sich jedoch noch bis zum Herbst gedulden — *Eye of the Beholder* kommt erst im Oktober. Wer jedoch in Sachen Dungeons nicht warten will, sollte sich *The Guardians: Storm over Doria* zulegen. Hier steuert Ihr Eure Party von oben gesehen durch ein Königreich, um selbiges zu retten.



Kommende Lynx-Module

Titel	Genre	Erscheinungstermin
Dirty Larry	Action	Mai '92
Hyperdrome	Action	Mai '92
Pit-Fighter	Action	Mai '92
Pinball Jam	Geschicklichkeit	Mai '92
Malibu Volleyball	Sport	Mai '92
Daemonsgate	Rollenspiel	Mai '92
Steel Talons	Simulation	Mai '92
Worldclass Soccer	Sport	Juni '92
Rolling Thunder	Action	Juni '92
Shadow of the Beast	Action	Juni '92
Bad Boy Tennis	Sport	Juni '92
720	Action	Juli '92
Vindicators	Action	Juli '92
Raiden	Action	Juli '92
Lemmings	Denkspiel	Juli '92
Batman 2	Action	Juli '92
Ninja Gaiden 3	Action	August '92
Missile Command	Geschicklichkeit	August '92
Eye of the Beholder	Rollenspiel	Oktober '92

Selbst der grandiose *Steel Talons*-Automat wird fürs Lynx auf Modul gebannt. Diese Hubschraubersimulation gehört dank superschneller Vektorgrafik zu den besten, die jemals in einer Spielhalle aufgestellt wurden. Ob der Lynx-Minibildschirm genauso flotte 3-D-Grafik hergibt wie das Original, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Die vier Helden aus *The Guardians: Storm over Doria*

Prügelpanik

Pit-Fighter

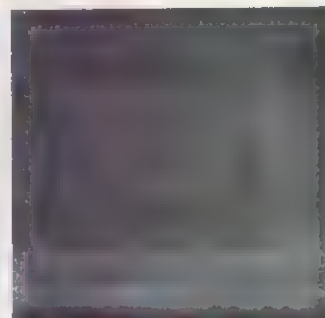
hilfe Tengens Prügelautomat wird so ungefähr auf alles umgesetzt, was mit Joystick oder -pad arbeitet. Auf dem Super NES sieht es im Gegensatz zur gelungenen Mega-Drive Umsetzung allerdings miserabel aus. Nachdem einer von drei Schlägern ausgesucht wurde, prügelt Ihr zu zweit oder alleine auf je einen Gegner ein. Allerlei Waffen (Messer, Stöcke, Kisten) helfen Euch dabei — vorausgesetzt, Ihr kommt dazu, sie aufzuheben.

Einziger grafischer Lichtblick in dieser Prügelei: die bunten Sprites. Die Hintergründe dagegen könnten auch vom C64 stammen (triste Farblosigkeit). Spielersich gleitet *Pit-Fighter* in die dunkelsten Schaltkreise ab: Die Gegner reagieren so schnell bzw. zu gut — nach ungefähr zwei Minuten



Ein solches Spiel hat das Super NES nicht verdient

hat auch das Sprite des größten Joypad-Künstlers sein Lebenslicht ausgeblasen. Zudem gibt's dermaßen wenig Schläge (bei zehn verfügbaren Tasten!), daß selbst unterbemittelte Prügelspiele gegen diese *Pit-Fighter*-Umsetzung goldig dastehen. Fazit: Der definitiv schlechteste *Pit-Fighter* — Hände weg! *kn*



The Flash

Jeder Actionfilm bekommt auf dem Game Boy sein Prügelspiel. Ihr rennt als alternativer Superman im roten Dress die Plattformen entlang, prügelt auf Knopfdruck bössartige Gang-Mitglieder zu Boden oder laßt Euer Sprite zum Wirbelsturm werden. Fazit: Ein ödes Prügelabenteuer mit vereinzelt Gags — in Sachen Grafik, Sound und Spielbarkeit weit weniger spektakulär als der Film und die US-Fernsehserie, die bei uns noch nicht angelaufen ist. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Action
Hersteller: TH-Q
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 43%

Grafik: 45% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Missile Command

Noch'n Klassiker auf dem Game Boy. Mit insgesamt 30 Schuß pro Level dürfen wieder alle weltbekannten Städte vor einer feindlichen Pixel-Invasion geschützt werden. Anfliegende Raketen, feindliche Bomber und Satelliten harren der Zerstörung, eigene Häuserreihen der Rettung. Trotz schlichter Grafik und trockenem Sound hat sich der Klassiker etwas Spielspaß bewahrt. Das Spielprinzip macht für den Moment Spaß — langfristige Motivation gibt's nicht. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 51%

Grafik: 14% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: THQ, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 25%

Grafik: 28% Sound: 23% Schwierigkeit: schwer

Funsoft

K. Witulski

	BM	AM/GA
Agony		64,50
Amberstar		82,90
Battle Isle, engl.	88,50	76,80
Black Crypt		63,90
Buck Rogers 2, engl.		73,80
Bundesliga Manager Prof. dt.		74,00 76,80
Castle of Dr. Brain, kpl. dt.		84,50
Civilisation, kpl. dt.		97,50
Conquest of Longbow, kpl. dt.		88,50
Das Schwarze Auge -		
Die Schicksalsklinge, kpl. dt.	91,50	84,50
Elvira 2, kpl. dt.		84,50 76,90
Falcon 3.0, kpl. dt.	102,50	
Flames of Freedom, dt. Anl.		98,40 84,20
Goblins, engl.		68,50
Grand Prix, dt. Anl.		84,20
Hyperspeed, dt. Anl.		97,80
Kings Quest 5 VGA, kpl. dt.		98,00 85,90
Larry 5 VGA, kpl. dt.		88,50 78,50
Monkey Island 1, kpl. dt.		88,50 76,80
Monkey Island 2, kpl. dt.		88,50
Pinball Dreams		63,90
Shadowlands, dt. Anl.		73,50
Sim Ant, engl.		89,40 89,40
Space Quest 4		88,50 76,80
Space Shuttle, dt. Anl.	118,50	
Special Forces, dt. Anl.		84,20
Star Trek 25th Anniversary	74,80	
Titus the Fox, dt. Anl.		73,80 63,90
Ultima Underworld, dt. Anl.		89,50
Wing Commander 2 VGA, dt. Anl.		88,50
Wing Commander 1 Edition incl.		
Mission Disk 1+2, dt. Anl.	108,50	
Soundblaster 2.0, dt. Handb.	279,00	
Ad Lib Soundkarte, dt. Anl.	139,00	
Joystick Gravis Schwarz	79,80	71,50
Joystick Gravis Transparent	82,90	71,50

Preiskorrektur und Änderung vorbehalten.
Vorkasse + DM 5,00
Post-Nachnahme + DM 8,00

Funsoft
K. Witulski

Walter-Gropius-Str. 3 • 3057 Neustadt 1
Telefon 050 32/54 84 • Fax 051 31/5 62 24
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

DECON

COMPUTER+VIDEOGAMES
Telefon 02205/6624 10-18 Uhr

Amiga		
Agony	dt.	99,90 DM
Amberstar	dt.	82,90 DM
Battle Isle	dt.	88,50 DM
Black Crypt	dt.	63,90 DM
Buck Rogers 2	dt.	73,80 DM
Bundesliga Manager	dt.	74,00 DM
Castle of Dr. Brain	dt.	84,50 DM
Civilisation	dt.	97,50 DM
Conquest of Longbow	dt.	88,50 DM
Das Schwarze Auge		
Die Schicksalsklinge	dt.	91,50 DM
Elvira 2	dt.	84,50 DM
Falcon 3.0	dt.	102,50 DM
Flames of Freedom	dt.	98,40 DM
Goblins	dt.	68,50 DM
Grand Prix	dt.	84,20 DM
Hyperspeed	dt.	97,80 DM
Kings Quest 5	dt.	98,00 DM
Larry 5	dt.	88,50 DM
Monkey Island 1	dt.	88,50 DM
Monkey Island 2	dt.	88,50 DM
Pinball Dreams	dt.	63,90 DM
Shadowlands	dt.	73,50 DM
Sim Ant	dt.	89,40 DM
Space Quest 4	dt.	88,50 DM
Space Shuttle	dt.	118,50 DM
Special Forces	dt.	84,20 DM
Star Trek 25th Anniversary	dt.	74,80 DM
Titus the Fox	dt.	73,80 DM
Ultima Underworld	dt.	89,50 DM
Wing Commander 2	dt.	88,50 DM
Wing Commander 1	dt.	108,50 DM
Soundblaster 2.0	dt.	279,00 DM
Ad Lib Soundkarte	dt.	139,00 DM
Joystick Gravis Schwarz	dt.	79,80 DM
Joystick Gravis Transparent	dt.	82,90 DM

Special Offer

Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM

Game Gear - Special Offer!

Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM
Amiga 1+2	dt.	108,50 DM

Decom GbR, C+V Games
Pestalozziweg 40 • 5064 Rösrath
Hotline: 02205/6624 • Fax: 02205/81649
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr. Nur Versand.

Bei Bestellung von Minderjährigen bitte schriftliche
Befähigung der Erziehungsberechtigten.



Basketbrawl

Basketball mit deutlichem Prügelein-schlag bietet Atari's neuestes "Sport-spiel". Statt elegantem Ballstibitzen dominieren Messerstiche und Kniekeh-lentritte: Mit Bundesliga-Basketball hat *Basketbrawl* wenig zu tun. Auf dem Spielfeld lagern diverse Extras, die Euer Spieler (zehn stehen zur Wahl) als Hilfs-mittel einsetzen darf. Dank netter Grafik, Paßworten und dem Outlaw-Touch macht *Basketbrawl* halbwegs Spaß. Al-lerdings sollten nur Sportfans mit Spaß am Prügeln zugreifen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 56%

Grafik: 64% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel



Hydra

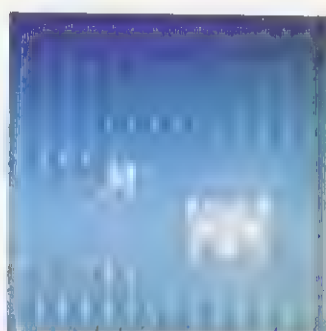
Actionlastige Bootsrennen gibt's nicht allzu viele. *Hydra* schließt die Lücke auf dem Lynx. Ihr steuert Euren Flitzer durch Amerikas Wasserstraßen; eine heiße Fracht an Bord, eine Laser-kanone am Bug. Hindernisse werden weggeballert, Extras aufgesammelt. Dank eingebautem 3-D-Chip ist die Gra-fik flott, die Objekte zoomen fix, das Spiel dementsprechend rasant. Die nicht gerade innovativen Ideen und der recht knackige Schwierigkeitsgrad ver-hindern übermäßigen Spielspaß. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 58%

Grafik: 73% Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar



Ax Battler

Segas berühmte "Golden Axe"-Serie hat einen neuen Sprößling dazugewon-nen. Der "Ax Battler", ein knackiger Schwertschwinger, treibt sein Unwesen in dem gleichnamigen Game-Gear-Action-Adventure.

Spielerisch teilt sich Ax Battler in zwei große Bereiche. Zum einen gilt es, einen Märchenkontinent zu erforschen, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Beim Umherwandern findet der Held Schlösser und Städte, die ebenfalls von oben zu sehen sind. In den Orten sind Geschäfte, in denen Ax Battler seine Ausrüstung aufstockt; Rasthäuser, um verbrauchte Lebensenergie wieder auf-zufrischen sowie gesprächige Einwohner, die Tips und Hinweise verraten, fin-det ihr ebenfalls.

Neben dem Adventure-Part spielt der hohe Actionanteil eine große Rolle. Trefft ihr unterwegs auf ein Monster, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier muß mit Geschick und Schnelligkeit dem Gegner der Garaus gemacht wer-den. Betretet ihr ein Labyrinth, bleibt die Seitenansicht erhalten. In den Dun-geons harren nicht nur fiese Monster, sondern zusätzlich knifflige Fallen und kleine Puzzles, die mit Geschick zu lö-sen sind. Am Ende eines solchen Laby-rinths wartet in den meisten Fällen ein besonders dicker Gegner. Erst wenn die-ser besiegt worden ist, könnt ihr auf der Oberwelt in neue Gebiete vordringen.

Da Ax Battler schwierig an einem Stück zu lösen ist, bekommt ihr in den Städten jeweils ein Paßwort, mit dem ihr später wieder an alter Stelle einsteigt. Technisch wie spielerisch bietet Ax Bat-tler keinen Grund zur Klage. Im Gegenteil — das Modul ist ein würdiger Vertreter der Gattung Action-Adventure. Die ge-fühlfolle Monsterklopperei macht, nicht zuletzt dank übersichtlicher Grafik, Spaß und die Motivation, ein neues Dungeon zu erobern, ist hoch.

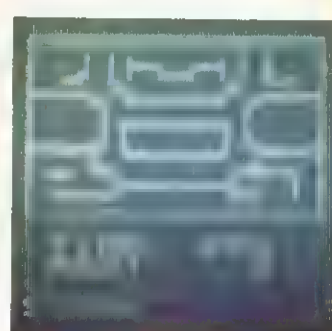
Die Bildschirmtexte sowie die Anlei-tung unseres Testmoduls sind übrigens in japanisch — trotzdem läßt sich Ax Battler mit etwas Phantasie spielen. Testmuster von Combitronic. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 77%

Grafik: 76% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel



Alien Syndrome

Vor knapp fünf Jahren faszinierte Se-ga die Arcade-Fans mit dem Alien-lastigen Actionspektakel *Alien Syndro-me*. Halbherzige Computerversionen und eine kompetente Master-System-Umsetzung brachte uns die Alien-Hatz ins traute Heim. Mittlerweile liegt der Japanimport für das Game Gear vor, der nicht identisch mit der Master-System-Adaption ist.

In mindestens vier Levels sammelt Ihr gefangene Kameraden ein, ergattert da-bei unterschiedliche Extras und metzelt diverse Weltraumviecher nieder. Das Spielfeld, jeweils ein feindliches Raum-schiff, scrollt dabei in alle Richtungen. Wenn Ihr eine bestimmte Anzahl Kol-lenge befreit (Sprich: berührt) habt, stellt sich ein Obermütz zum Kampf. Wer sich vorher die passende Waffe besorgt, hat hier deutlich leichteres Spiel.

So sehr ich mich persönlich über die Game-Gear-Version freue, so wenig Chancen räume ich dem Modul als Kas-senschlager ein. Die Umsetzung ist zwar höchst solide, wurde allerdings ge-genüber dem Original in keinsten Weise aufgepeppt. Der gradlinige Spielverlauf bietet einerseits einen unkomplizierten Einstieg, offeriert andererseits keine großartigen Motivationsschübe. Wer auf Actionspiele steht, der sollte sich das optisch und akustisch saubere *Alien Syndrome* besorgen, an Knaller wie *GG Aleste* oder *GG Shinobi* kommt es al-lerdings nicht heran. Fazit: Solide Game-Gear-Action die nicht weh tut. Test-muster von Dynatex. *mg*



Genre: Action
Hersteller: Sims
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 69%

Grafik: 68% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu.

PROBOTECTOR™

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:
6 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Ein-
fach diesen Gutschein ausschneiden und
abgeben in allen Geschäften, wo es
KONAMI-Videospiele gibt. Oder einsenden
an KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Funktionen, Rückmeldung, belegen. Namen und
Adressen auf den Rückmeldungsschein. Versenden Sie
den Gutschein zusammen mit dem Aufkleber.
Nicht für andere Aktionen gültig.

Actionspiel der Sonderklasse

Video Games:
81% Spielspaß
Game Boy

"Wer auf fetzige Action-Kost
steht, der muß sich Probotector
besorgen. Die Levels sind
erstklassig ausgetüftelt, sehr fair
und abwechslungsreich
designed."



Video Games: 88% Spielspaß
Nintendo Entertainment System

"Probotector gehört spielerisch
und technisch zum absolut Besten,
was im Action-Genre derzeit für
diese Konsole angeboten wird. Der
Zwei-Spieler-Modus ist besonders
empfehlenswert; wenn Ihr zusam-
menarbeitet, kommt Ihr im Team-
work auch etwas weiter."

Weitere Actionspiele von KONAMI für den Game Boy,
das Nintendo Entertainment System,
für Euren Computer und als-LCD Spiel



Auch als NES-Spiel

Im Jahr 2633. Eindringlinge
aus der Galaxie stören den
Frieden auf der Erde.

Probotector, der superstarke
Roboter, muß erstklassige
Verteidigungsaktionen überstehen.

Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramatur-
gie der Zukunft.

Konzentration und Geschicklichkeit sind ge-
fragt. • Für 1 Spieler

• Systeme: Game Boy
Nintendo Entertainment System,

PROBOTECTOR - Superstarkes Actionspiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180,
6000 Frankfurt 50, Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



SPIELE-SPAß TOTAL

FÜR NUR 19.⁸⁰ DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.3:

4 komplette Spiel-Programme mit garantiert viel Action, Spannung und Spaß! Natürlich zusammen mit ausführlichen Anleitungen zu jedem Spiel. Und das zum sensationellen Preis von nur 19,80,- DM!

BOUNCING BALLS

Sie donnern mit ihren Kugeln durch starke dreidimensionale Landschaften. Der absolute Kugelspaß für ein oder zwei Spieler mit professionellen Features wie Split-Screen, Level-Editor und natürlich rasend schneller Grafik!

SPHAX

Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbrett zu schieben. Ein fesselndes Gesellschaftsspiel mit klasse Grafik und vielen Extras!

MÄDN

Versuchen Sie als einer von vier Spielern, Ihre Meute per Wurfel sicher ins Ziel zu bringen.

NIM

Das Bier-Spiel: Wer die letzte Pulle austrinkt hat gewonnen. Ein teuchtfrohliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegner!



Bestellt die neueste **SPIELE DISC** bei
Amiga Leserservice CSJ
Postfach 140220, 8000 München 5 -
oder per Telefon 089/24 01 32 2

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprachen, was die Redakteure gerade privat hören, was sie empfehlen, das findet ihr auf dieser Seite. Die Wertungen sehen auf dieser Seite anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert** **derbschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**.

COMPACT DISC



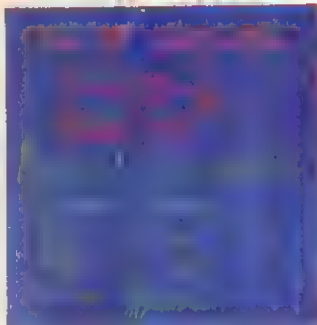
Danny Tate

Ein Grammy für Danny? Vorprogrammiert. Amerikanischer kann man keine Musik machen. Freiheit und Abenteuer, willkommen in Tate-Country. Erdiger Rock, knuffige Gitarrenakkorde, Reibisenstimme: Danny legt los, als wäre ein Horde Indianer hinter ihm her. Zwischendurch beweist der Naturbursche, daß er auch leise Passagen beherrscht, legt allerdings wenig später konsequent ein paar Holzscheite nach. Rock'n'Roll, wie er sein muß, wie ihn die Amis lieben, wie er am besten ruberkommt. Gib die Sporen, Danny!

mg

Charisma CDCUS14-262 797
13 Tracks / 52:25 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Peter Herborn Something Personal

Henderson, Jazzier und Hendrix-Fan widmet "Something Personal" einem neuentdeckten Lieblingsinstrument. Das Aurn-String-Quartett spielt, von Jazz-Prominenz an Gitarre, Baß, Piano und Saxophon begleitet, acht Stücke, die die gesamte emotionale Spannbreite der Streichinstrumente abdecken — und die ist beachtlich. Gekonnt gecover wurden auch Monk und Jimmy Hendrix.

Für flexible Hörer ist die Scheibe sehr interessant.

W

JMT 849 156-2
9 Tracks/47:14 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Cath Carroll: England made me

Trotz Bekenntnis zu ihrer Heimatstadt Manchester schweift die Ex-Herausgeberin eines Punk-Rock-Magazins weit vom europäischen Musikgeschmack ab. "England made me" schüttelt ein Füllhorn mit lateinamerikanischen Rhythmen samt Karibik-Touch aus. Mit Ramba-Zamba wird's allerdings nichts, denn Cath Carroll hat die Songs jederzeit unter Kontrolle. Selbst wenn ab und zu ein bißchen Punk durchschimmert, geht die romantische, aber überzeugende Song-Palette unter die Haut.

mg

Rough Trade 520 006-2
11 Tracks / 58:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ten Sharp: Under the Waterline

Wer auf harmonische, flügelbegleitete Softpopmusik steht, ist mit Ten Sharps neuer Scheibe gut bedient. Die Lieder sind ausnahmslos melodisch und für weiche Gemüter, die ein wenig Abstand von den vielen Extremen gewinnen wollen.

Neben den beiden Hits "You" und "Ain't my beating heart" schneiden die übrigen Lieder größtenteils zwar etwas schlechter ab, sind zum Reinhören aber immer noch hübsch genug.

W

Sony CD 468451-2
17 Tracks / 44:58 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Actraiser

Hobbysinologen und Videospielern ist der Name Yuzo Koshiro kein unbekannter. Koshiro machte sich vor allem durch die bombastischen Soundtracks beliebter Videospiele einen Namen. Als Beispiel dient hier der Super-Famicom-Knüller Actraiser. Passend zum Spiel gibt's jetzt die Japanimport-CD. Leider hat sich Yuzo Koshiro mit der Umsetzung auf den Silberling scheinbar keine Mühe gegeben. Die CD ist eine simple 11 Überspielung der Super Famicom Musik. Keine Neuentdeckung, kein Remastern, kein "echtes" Orchester.

mh

Japanimport/ALCA-105
18 Tracks/43:17 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Dragonquest 4

Enix hat weder Kosten noch Mühen gescheut, die Musik zu ihrem japanischen Kultrollenspiel "Dragonquest" stilgerecht ins Ohr zu setzen. Ein Teil der durchgehend klassisch instrumentierten Lieder wurde vom London Philharmonic Orchestra eingespielt. Streicher und Bläser setzen leise Akzente oder bekräftigen mit einer Solidaritätsaktion ihre Führungsrolle. Abstecher ins Dixieland runden das symphonische Treiben ab. Klassikignoranten dürfen weghören, stiloffene Rollenspieler werden sich erfreut dem Genuß hingeben.

mg

Japanimport
11 Tracks / 57:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

Wir wollen,
daß die Menschheit
in Zukunft
wieder baden geht.

medien

COMPACT DISC



Gary Moore: After Hours

Der einstige Rockgitarist Gary Moore leidet den Blues. Die Hardcore-Melancholie der großen Meister hat er (glücklicherweise) noch nicht drauf, dafür schweift er ab und zu in benachbarte Genres ab. Ein rundes Album, das keine Ausnahmequalitäten offenbart, aber durchaus kompetent präsentiert wird. Gegenüber der letzten CD "Still got the Blues" läßt "After Hours" allerdings einige Lücken blicken. Blues-Einsteigern würde ich eher zum letzten Streich der Blues-Band raten. *mg*

Virgin CDV 2684
11 Tracks / 48:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Cowboy Junkies: Black eyed Man

Die Minimalisten aus Kanada geben sich auf ihrem vierten Album etwas lauter. Ihrem unvergleichlichen Stil, schlichte, aber intensive Songs pointiert wiederzugeben, sind sie dennoch treu geblieben. Margo Timmens flüstert uns verlustpunktfrei zwölf Balladen ins Ohr, die von dezenter Gitarre und Schlagzeug umschmeichelt werden. Wer schon die Vorgänger hat, verpaßt keine Sensationen, eine Cowboy-Junkies-CD sollte allerdings in jedem Haushalt anzutreffen sein. *mg*

RCA PD 90620
12 Tracks / 46:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

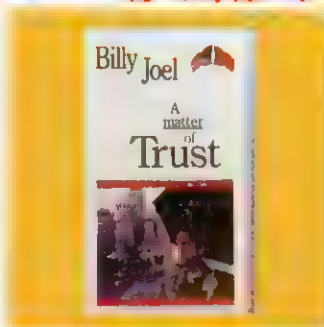


Wanderers from Y's

Um das Songmaterial des Action-Adventures Y's 3 in aufgepeppter Form zu versilbern, griff Falcom gleich auf eine Doppel-CD zurück. Die orchestralen Stücke wurden gut aufbereitet, teils mit japanischen Sängereinspielungen bestückt und professionell produziert. Die Ausnahmeleistung der Gradius-CD kommt allerdings nicht in Gefahr. Trotzdem eine rundum gelungene Videospiel-CD mit Klassik- und Techno-Stücken. Testmuster von CWM. *mg*

Japanimport
44 Tracks (2 CDs) /
102:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIC VIDEO



Billy Joel: A Matter of Trust

Während das zeitgleich erschienene Musikvideo "Live from Leningrad, USSR" sich mehr Joels Musik widmet, bringt uns das vorliegende Band den Privatmann Billy Joel näher.

Was er wo mit wem bei seiner Tour durch die ehemalige UdSSR 1991 erlebt hat, spiegelt sich in den gut 80 Minuten wider. Die Musik wurde in diesem Fall auf die Auswechselbank verdammt. Gefühle und Stimmungen stürmen den Platz. Ein Leckerbissen für Hardcore-Fans. *mg*

SMV 49099 2
ca. 85 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



REO Speedwagon: Video Anthology

Auf diesem Band sind wirklich alle Titel versammelt, die ein echter Fan zum Leben braucht. Die Hit-Hymnen der amerikanischen Rock n' Roller, angefangen bei "Keep the Fire Burning", bis "Riding the Storm out" werden als Live-Konzert-Mitschnitt oder als mäßig gestylte Kurzclips angeboten. Wer auf amerikanischen Mainstream-Rock steht und auch vor einigen kitschigen Entgleisungen nicht zurückschreckt, darf reinschauen. Alle anderen schalten lieber aus.

VW

SMV 49104-2
16 Tracks/ca. 80 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Ozzy Osbourne: Don't blame me

Ozzy und sein Schlagzeug gehören seit bald 25 Jahren zum Rock n' Roll Geschäft. Da gibt es viel zu erzählen, und genau das tut er auf "Don't blame me". Die Anfänge mit "Black Sabbath", die Solokarriere, die legendäre US-Tournee Mitte der achtziger Jahre. Die Dokumentation ist gewürzt mit 17 Musikstücken und Interviews seiner zahlreichen Wegbegleiter. Das erstaunlich einfühlsame Video können sich sogar Leute antun, die nicht ausschließlich auf Hardrock stehen.

VW

SMV 49103-2
17 Tracks/ca. 100 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Steve Ray Vaughan: Live at the El Mocambo

Mehr zufällig als geplant wurde Vaughans Auftritt in Torontos El Mocambo mitgefilmt. So jammen der Gitarreneinsteiner und seine Double Troubles 60 Minuten ohne studientechnische Nachbearbeitung, ohne wenn und aber, ohne Rücksicht auf niemanden — just for fun. Eine verdammte ehrliche Vorstellung der Blues-Legende, die ihn zumindest für wenige Augenblicke wieder lebendig macht. Das Schmankerl: vier, auf Platte bislang unveröffentlichte Songs.

mg

SMV 49111-2
12 Songs / ca. 65 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Das Science-fiction-Jahr 1992

"Das Science Fiction Jahr 1992" des Herausgebers Wolfgang Jeschke gehört seit einer Dekade zu den unerlässlichen Jahrbüchern für den Fan und den Fachmann: Für knapp 1000 Seiten zu den entsprechenden Neuerscheinungen, Filmen, Comics und Trends plus Essays, Interviews und Besprechungen muß man 1992 jedoch schon 26 Mark hinlegen. Dennoch lohnt sich's dank der Unzahl kompetenter Sätze (von Amery, Urbanek, Weigand, Nagula, Stresau und anderen) locker.

WI

Heyne SF 06/4850
Autor: W. Jeschke (Hrg.)
Preis: 26 Mark
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht - wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

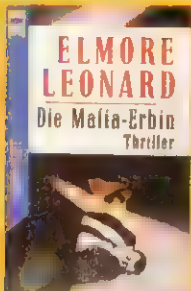
Straße Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an Markt & Technik Leserservice CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

BUCH



Die Mafia-Erbin

Was alles passieren kann, wenn eine junge Frau in einen Mafia-Clan einheiratet und der Bräutigam alsbald in den Patenhimmel absegelt, davon erzählt "Die Mafia-Erbin". Neben John le Carr und Colin Forbes gehört Elmore Leonard zu den besten Spannungsautoren der angelsächsischen Literatur. Auch sein neuer Thriller überzeugt durch seine einfühlsamen Charakterstudien, kombiniert mit knallharten Actionsszenen, die den Leser bis zur letzten Seite fesseln.

VW

ISBN: 3-453-05452-0
Autor: Elmore Leonard
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Der Traum-Meister

Das bekannteste ostdeutsche Science-fiction-Autorengespann Angela und Karlheinz Steinmüller schlägt mit einem Fantasy-Roman zu. Die Einwohner von Miscara haben das Träumen verlernt. Ihr Leben wird von Arbeit und Gier bestimmt. Eines Tages kommt Kilean, ein Fremder, der des Träumens noch mächtig ist, wird Miscaras Traum-Meister und verändert die Stadt.

Ein recht anspruchsvoller Fantasy-Roman.

kn

ISBN: 3-453-05412-1
Autor: Angela und Karlheinz Steinmüller
Verlag: Heyne Verlag
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Rocky I — V

In puncto cineastische Peinlichkeiten pro Karrierejahr steht Sylvester Stallone ganz weit oben. Glücklicherweise wird der kleine Amerikaner dem Kinopublikum zukünftiger Jahre nicht wegen der unsäglich "Rambo" — Blut und Boden Schmonzetten in Erinnerung bleiben, sondern nur wegen "Rocky". Und das ist gut so. Bereits 1976 startete die ewige Boxermär vom kleinen Proleten, der mühsam und verbissen die Leiter des Erfolgs erklimmt. Sylvester spielte nicht nur voller Inbrunst und mit an Masochismus grenzender Leidensfähigkeit den Boxer Rocky Balboa — er schrieb auch das erschlauichte Drehbuch. Was auf den ersten Blick wie eine dieser typischen amerikanischen "Jeder hat eine Chance"-Geschichten aussah, entpuppte sich als feingespinnenes Garn. Die Handlung geschickt konstruiert und nuancenreich, die Nebendarsteller plastisch ausgearbeitet und alles ungemein spannend und selbstironisch angerichtet. Noch heute kann man sich dem Reiz der Geschichte kaum entziehen. Man muß wohl nicht erwähnen, daß die alsbald anberaumten Fortsetzungen dem Original nicht das Wasser reichen konnten. Die jeweiligen Endgegner wurden immer exotischer (Hulk Hogan, KGB-Kampfmaschinen) — die Storys immer konstruierter. Deshalb können wir nur den ersten Teil der Boxer Saga uneingeschränkt empfehlen. Die Teile 2 bis 5 erreichen die Qualitäten des Vorgängers leider nicht, sondern präsentieren sich als dumpe Prügelstreifen, die durchaus beweisen, das Boxen kein gar so harmloser Freizeitsport sein kann. Wer die Sammlung komplettieren möchte, kann jetzt für jeweils 30 Mark pro Folge zuschlagen.

VW

Regie: John G. Avildsen
Produzent: Irwin Winkler, Robert Chartoff
Drehbuch: Sylvester Stallone
Darsteller: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young
Laufzeit: ca. 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner Home Video
Zirka-Preis: pro Folge 29,95 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert/
durchschnittlich

SPIEL



Mechkrieger

Wenn es nach den Brettspielsdesignern der Firma FASA geht, erwartet uns in der fernen Zukunft wenig Erfreuliches. Statt Friede, Freude, Eierkuchen bietet das 31. Jahrhundert Ärger und Chaos satt. Zwar hat sich die Menschheit im Laufe der Jahrhunderte über das bekannte Universum ausgebreitet und fremde Planeten gleich dutzendweise besiedelt, aber friedlicher ist die Spezies "Homo Sapiens" durch den Exodus nicht geworden. Im Gegenteil: Lokale Auseinandersetzungen und planetare Konflikte sind an der Tagesordnung. Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts tummeln sich allerdings keine Soldaten wie wir sie kennen. Die Herren der umkämpften Gebiete sind gigantische Roboter, über 10 Meter hoch und bis zu 100 Tonnen schwer. Diese Metallgiganten, "Battlemech" genannt, sind die Hauptakteure des gleichnamigen "Table-Board"-Rollenspiels, das mittlerweile 10 Jahre auf dem Buckel hat. Aus dem Wunschtraum zweier Studenten, die die Battlemechs (und die Firma FASA) vor über einer Dekade ins Leben gerufen haben, ist heute ein regelrechter Konzern geworden. Vom "normalen" Brettspiel, über Computerprogramme bis zum Battlemech-Bausatz gibt's alles was das Spielerherz begehrt.

Der deutsche FASA-Vertrieb nimmt sich des Stoffes an und bringt nach und nach die Werke komplett ins Deutsche übersetzt auch heimischen Spielern etwas näher. Jüngster Sproß der übersetzten Fassungen ist das Spiel *Mechkrieger*, das wie gewohnt in Buchform vorliegt. Allerdings sollten sich an die Abenteuer, die in *Mechkrieger* warten, nur Spieler setzen, die schon etwas Erfahrung im "Battlemech"-Universum haben. Neulinge werden zwar mit zahlreichen Informationen und Hintergrundmaterial versorgt, stellenweise setzen diese Hinweise allerdings Grundkenntnisse voraus. Experten, oder Spieler, die mit den "Battlemech"-Szenarien vertraut sind, finden hier Stoff und Tips für neue spannungsgeladene High-Tech-Abenteuer.

mh

ISBN:
Verlag: Fantasy Productions
Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Pilger des Hasses

Seit Umberto Eco's "Name der Rose" ist das Mittelalter hochaktuell. Die Zeichen der Zeit ahnend, hat die englische Krimiautorin Ellis Peters einen Detektiv-Mönch aus dem Schreiberhut gezaubert, der auf den direkten Spuren von Eco's William von Baskerville wandelt. Herausgekommen ist dabei eine mäßig spannende, aber erstaunlich lehrreiche Kurzweilunterhaltung. Wer von harten Detektiven die Nase voll hat, darf ohne Bedauern ins literarische und interessante Kloster gehen.

VW

ISBN: 3-453-05311-7
Autor: Ellis Peters
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Das Spiel der Macht

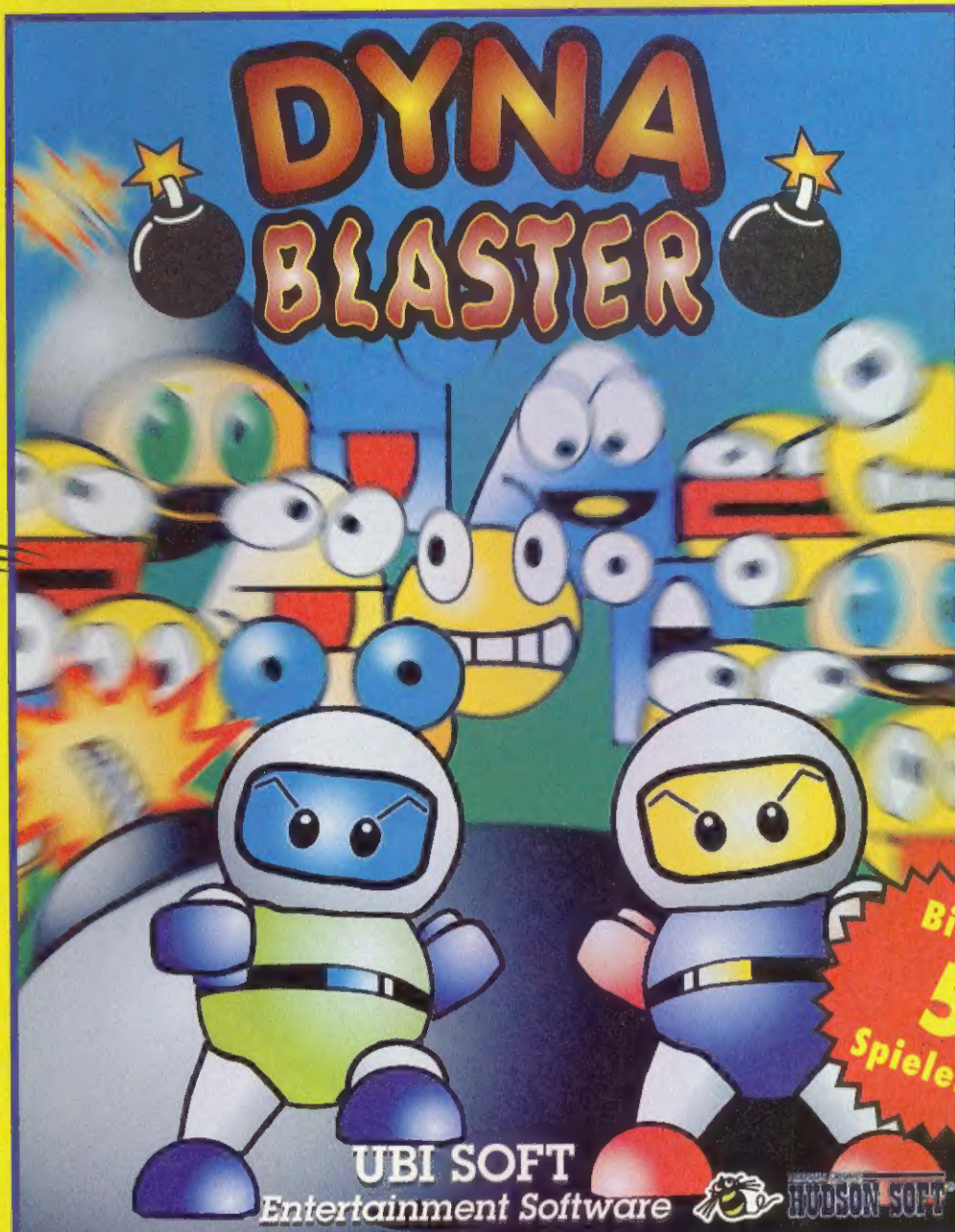
Leute, die unerschütterlich an das Gute im Menschen glauben, machen um diesen zynischen Roman besser einen großen Bogen. Der spanische Erfolgsautor Vazquez Montalban prangert in gewohnt virtuoser Weise die Komplizenschaft zwischen Geheimdiensten, Militärdiktaturen und vermeintlich demokratischen Regierungen an. Der auf einer wahren Begebenheit basierende Roman lohnt sich.

VW

ISBN: 3-499-13036
Autor: M. Manuel Vazquez Montalban
Verlag: Rowohlt
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Nach einer PC-Engine, Game-Boy- und Automatenversion kommt das Multispielerereignis des letzten Jahres nun auch auf dem Heimcomputer!

"Ein Spielerwunschtraum wird explosive Wirklichkeit. Alleine macht's Spaß, zu fünft bricht Dynablast alle Faszinationsrekorde." Powerplay



POWERPLAY

"Bestes Multi-Player-Spiel des Jahres"



"Dynablaster könnte sich zu einem der Kultspiele überhaupt entwickeln"

Bis zu
5
Spielern!

Aktienstraße 62, 4330 Mülheim / Ruhr
Tel: (0208) 442 05 Fax: (0208) 442 87



Sammeln Sie alle nützlichen Extras und Bombensymbole, um mehr Bomben zu bekommen oder einen größeren Explosionsradius zu erreichen.



Der Totenkopfmodus bietet einige Überraschungen. Machen Sie sich auf alles gefaßt!



Jeder gegen jeden oder alle gegen einen... Das kommt ganz drauf an!

AMIGA
ATARI ST

IBM & Kompatible
C64 (1 bis 3 Spieler)

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓞ Karasoft, Darius Ⓞ Thali AG



Der Steinzeitheld *Bonk* geht fremd: Das spritzige Actionspiel kommt für den Amiga.

Der Vorläufer ist ein echtes Kultspiel: Wird *Wizkid* an den Erfolg von *Wizball* anknüpfen? Lest den Test in der nächsten *POWER PLAY*.



**POWER
PLAY**

7

erscheint am
10. Juni 1992

In den Sommermonaten geht's mal wieder heiß her: Das **Virtual-Reality**-Spektakel **The Lawnmower Man** sprengt jeden visuellen Rahmen und zerrt Euch in eine High-Tech-Welt aus abstruser Grusel-Story, wahnwitziger Grafik und digitaler Technoerotik. Was dran ist, am Sci-fi-Horror-Erotik-kult der 90er Jahre, erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Im Anflug auf diese Galaxis ist die Fortsetzung zu einem der größten Spieleklassiker aller Zeiten: **Elite 2** sollte, wenn nicht gerade böse Thargoiden zuschlagen, rechtzeitig in der Redaktion eintreffen. Steinzeit-Actionheld **Bonk** startet seine Großoffensive auf den Amiga und die **Heros of the 357th** fliegen heiße Einsätze auf dem PC. **Wizkid** muß zeigen, ob es dem Kultvorgänger *Wizball* das Wasser reichen kann: Der Test zum Knuddelspiel in der nächsten Ausgabe.

TBIRD

MADE BY AQUARIUS



POWERGFTWG: i 386/5X-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR, DER PC/FI-UND FUNGCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MSDOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS

Mad TV

MONKEY ISLAND

2999.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON MEDIC, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND FORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEL



HOLZKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHN. CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHAFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.



JAGUAR XJ220

Fahre Deinen Jaguar XJ220 gegen andere Superflitzer von Ferrari, Porsche oder Lamborghini über 36 Kurse in 12 verschiedenen Ländern. Rase durch verschiedene Wetterbedingungen und rechne mit Wasserfällen, Tunneln, Klippen, Brücken und Bergstraßen.

- *Nebel, Schnee, Wind, Regen und Sandstürme.*
- *Ein- oder Zwei-Spieleroption mit gesplittetem Bildschirm.*
- *Joystick- oder Mauskontrolle.*
- *Karteneditor - Kreiere Deine eigene Strecken.*
- *Strategisches Finanzmanagement.*



Screen shots taken from
Amiga version

Verfügbar für ATARI ST
und AMIGA 1 MB
Voraussetzung

BOMICO

1HR SOFTWAREPARTNER
Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 620 67,
Mo.-Fr. 15.00-18.00 Uhr

CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511